ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

KULT

DÖDEN ÄR BARA BÖRJAN



BOK 1.
LÖGNEN

L Ö G N E N

Alla stigar du väljer i Ödets trädgård innebär inte bara ett, utan flera val. Stigarna korsas och förgrenar sig. För varje steg du tar genom Ödets trädgård gör du ett val; och varje val leder till nya stigar. Dock kan du, vid slutet av en livstids vandrande, blicka tillbaka och skönja blott en enda stig sträcka sig bakåt; eller blicka framåt och varsebli blott mörker. Ibland kanske du drömmer om ödets alla stigar och funderar över dem — till ingen nytta. Du kanske drömmer om de stigar du valde och om de du inte slog in på... Stigarna delar sig, förgrenas och förenas igen; en del påstår att inte ens Ödet själv vet vart de leder, vart varje krök och böj kan föra dig. Ty, även om Ödet visste det, skulle han inte yppa det. Ödet behåller sina hemligheter för sig själv. Ödets trädgård. Du skulle känna igen den om du såg den. Du kommer ju trots allt att vandra i den till din död. Eller längre. Ty stigarna är långa och slutar inte ens i döden.

—NEIL GAIMAN

SCAN & PDF
Jonas

PROJEKTLEDNING
Nils Gulliksson Johan Anglemark

KONSTRUKTION
Gunilla Jonsson Michael Petersén

KONSULTER
Stefan Thulin Johan Sjöberg

OMSLAG
Peter Andrew Jones

GRAFISK FORM
Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER
Torbjörn Jörgensen Tomas Arfert
Nils Gulliksson Lars Nordbeck

ASSISTANS
Fredrik Malmberg Mikael Stenmark Henrik Strandberg Håkan Ackegård Jerker Sojdelius Filip Alexandersson David Hanson Kaj Jordison Valentin Katavic Matti Palmström Svante Rendahl

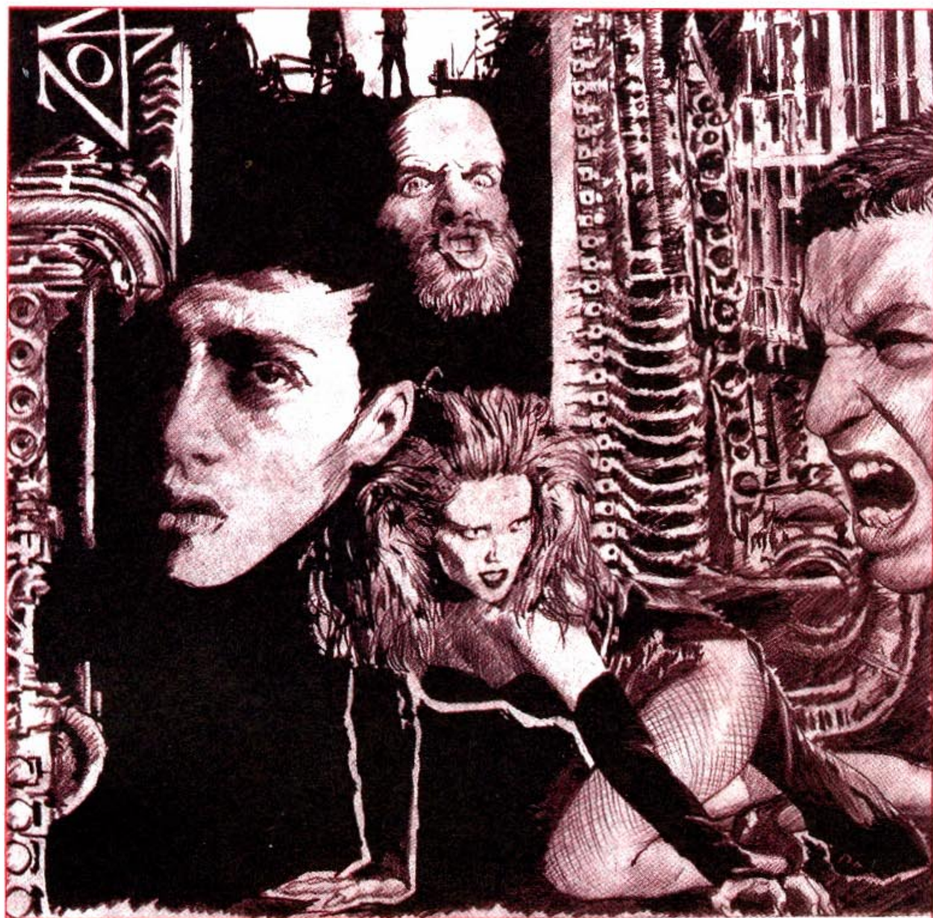
REPRO
Hagbergs Repro AB

TRYCK
Tryckproduktion AB, Västerås

KULT

Brödtext: Garamond, Rubrik: Franklin Condensed, Exempel: Helvetica Condensed Citat: ITC Kabel. Anfanger: Young Baroque
Obs: Ingenting av det som finns beskrivet i Kult har någon som helst anknytning till verkligheten, utan är en miljöbeskrivning av det mer suspekta slaget för att skapa en intressant rollspelsmiljö. Huruvida Döden bara är Början återstår för de flesta att så småningom få reda på!

I STILL BELIEVE IN GOD,
BUT GOD NO LONGER BELIVES IN ME.
SISTERS OF MERCY



Vi lever i en värld där solen har gått ned. Längs öde gator i sönderfallande städer strövar vilsna gestalter på jakt efter fasor ur sitt förflutna. Storstadens demoner har formats ur deras glömda smärta. Nu måste de söka upp och förgöra dem innan de själva går under. Bakom skyskrapornas stålpersienner fjättrar män i mörka kostymer sina offer vid blanka obduktionsbord. Mörka ritualer vävs av offerblod och skräck, innan sargade kroppar bärs ut i plastsäckar och försvinner för alltid. I döda städer bara desperationen kan finna, väntar nattens barn, förvridna avbilder av sjuka tankar som har tagit fysisk form. De väntar i skuggorna, giriga att hämnas på en värld som föraktar och förnekar dem. Ur drömmen föds hungerns schakaler på jakt efter levande kött. Klor av stål gräver sig genom verklighetens kakelväggar för att hemsöka drömmaren och släpa hans kropp genom nattliga irrgångar.

EN VÄRLD I MÖRKER

Det är en värld av vindlande gångar i storstadens labyrint, där vandrande köpmän säljer demoner i flaskor från Estée-Lauder och hemliga ord utbyts över glasen på solkiga barer. Glömda gudar återuppståndna i neonljus och gatularm dansar sina dödsdanser på klubbarna vid Reeperbahn. Varje dörröppning, varje rasslande trappa ned i underjorden kan vara en väg till helvetet. I eleganta konferenscenter vävs konspirationer av hemliga samfund som tror att makten står att finna i det som är fördolt. Fördömda män jagar efter odödlighetens gåta. Diskreta organisationer slösar ofattbara resurser på att dechiffrera tecken ristade av dårar i tunnelbanan. Vår tids häxmästare söker vägen till makt och rikedom i sina egna mörka

själar. Alla jagar de efter makten, efter nyckeln till den gåta de tycker sig se i verklighetens mångfald. Men ingenting är vad det tycks vara. Våra sinnen uppfattar bara en bråkdel av verklighetens många facetter. Den värld vi ser runt oss är en illusion, en skuggbild skapad av tanken för att hålla vansinnet borta. De som tror sig behärska makterna, må det vara med magi eller förnuft, blir grymt besvikna när illusionerna rämnar och demonerna kommer för att hämta sina tillbedjare. I gränslandet mot mörker och vansinne, drömmar och död, finns en verklighet sinnena inte kan uppfatta. Dröm och inbillningskraft kan forma materien. Skräcken kan förvrida kroppar och göra vansinnet fysiskt. Gränsen mellan yttre och inre är en illusion.

OBS! DEN VÄRLDSBILD SOM UPPMÅLAS I KULT ÄR SJÄLVKLART REN OCH SKÄR FIKTION OCH HAR INGET MED DEN RIKTIGA VERKLIGHETEN UTANFÖR SPELET ATT GÖRA. HUR DEN SANNA VERKLIGHETEN ÄN ÄR BEFATTAD LÄR DEN INTE LIKNA DENNA UPPDIKTADE VÄRLDSBILD. DE NAMN OCH BEGREPP SOM HAR HÄMTATS FRÅN VERKLIGA KÄLLOR OCH ANVÄNDS I SPELET ÄR INTE AVSEDDA ATT LÄNDA NÅGON TROVÄRDIGHET ÅT DEN FIKTIVA VÄRLDSBILDEN, UTAN HAR ENBART ANVÄNTS I SYFTE ATT BYGGA UPP EN LÄMPLIG STÄMNING.

För inte så länge sedan fanns en skapande gud och en fast världsordning. Men Gud har lämnat sina barn och försvunnit ut i mörkret, kanske död, kanske i landsflykt. Många tvivlar på att skaparen någonsin existerat. Vilsna änglar och demoner bär svaga minnen av en högsta makt, en ordnande kraft som en gång styrde deras liv. Men de glömmer gradvis vad som varit.

Verklighetens gränser har försvagats. Allt fler bryter igenom vallarna och möter det kaos som finns på andra sidan. Himlar och helveten är inte detsamma för alla, var och en skapar sitt eget purgatorium. Drömmar och vansinne leder allt längre ut i mörkret, bort från det välkända och tänkbara.

Mörkrets furste vandrar vida och söker Gud, den ende som kan rättfärdiga hans existens och ge honom en mening. Himlar och helveten har rämnat eller övergivits. Demoner och änglar vandrar hemlösa på jorden och söker tillbedjare för att själva kunna överleva i en värld utan gud. De glömmer gamla gränser mellan ont och gott i städer där alla sanningar har samma värde. Som spillror ur det förflutna lever gamla gudar kvar i städernas slum, maktlösa och förvirrade. Kanske är de kvarlevor av gammal tro, kanske har de skapats på nytt av människornas hopp om ett bättre liv i en glömd forntid. Men i slutändan raseras ändå allt och kommer om intet. Vetenskapsmännen lägger fram teorier om kaos som världens grund. Deras upptäckter möts av ständigt större kaos runt dem, som om själva kunskapen om alltings intighet raserade de gamla strukturerna.

Kult är rollspel i 90-talets storstadsvärld, där mänsklig ondska blandas med fasor från andra sidor av verkligheten. Andra världskrigets fascism lever kvar i Europas politik och näringsliv. Känsliga människor krossas av stadens anonymitet och förvandlas till psykotiska monster. Drifter som fortfarande fängslas av gångna tiders moral växer till sjukliga perversioner under ytan och bryter fram när hämningarna släpper.

Men mänskligt mörker är inte allt som hotar. Den mänskliga ondskan bryter ned verklighetens ramar och släpper in varelser från andra sidan. Våra drömmar tar fysisk form och jagar oss. Varelser från det förflutna återföds i nuet för att omdirigera våra liv. Vår skräck föder monster som hotar att sluka oss. Avvikare som inte tillåts i den rena, ordnade världen tar sin tillflykt till ödestäder, förslummade fabriksområden och rivningskåkar i innerstäderna. Där förvandlas de till något som inte längre är helt mänskligt.

Ockulta läror kan användas för att skapa ,ppningar mot främmande världar och hämta kraft ur det fördolda. Men få, om några, människor vet något om de krafter de frambesvärjer. Förr eller senare slukas de av demoner de inte kan kontrollera.

Sådan är världen där spelets hjältar vandrar. Är de hjälplösa löv på drift i den kosmiska vinden? Nej, de är ödesbundna aktörer i myter de själva aldrig hört berättas. Myter människorna har glömt, men som återuppväckts i storstädernas myller där ingen sanning är större än någon annan.

Hjältarna kan vara sanningssökare, kanske drivna av viljan att minnas ett glömt förflutet, av hämndlystnad, eller bara av nyfikenhet. De är inte alltid renhjärtade korsriddare i strid mot ondskans makter, utan kan vara fördömda själar som måste dräpa sina egna demoner och sona sina brott för att få frid.

De vävs in i berättelser knutna till deras eget förflutna. Gamla brott hinner upp dem och kräver att sonas. Fasor från barndomen kommer upp till ytan och tar fysisk form. Skräcken formas

MEMORY, PROPHECY AND FANTASY - THE PAST, THE FUTURE AND THE DREAMING MOMENT BETWEEN - ARE ALL ONE COUNTRY, LIVING ONE IMMORTAL DAY. -CLIVE BARKER

av vårt inre. Vad som än finns där ute kan vi inte se det utan att själva speglas i det. Varje människa har sina egna demoner, sin egen skärseld. I spelet tvingas hjältarna vandra in i mörkret, kanske över dödens trösklar. Bara för att upptäcka att där finns inget slut, att döden är bara början. Spelet kan göras mycket mörkt, med fördömda hjältar som måste förintas när de fullgjort sitt öde. Men det är inte huvudsyftet. Snarare ska hjältarna åstadkomma något genom att söka upp mörkret och kämpa mot det. Det är på sätt och vis sina egna fasor de bekämpar, och när de övervinner dem blir de en smula klokare, om än med fler ärr i själen.

Världen i Kult är förankrad i västerländsk tanke. Det finns ont och gott i en kosmisk mening. Det finns änglar och demoner och en frånvarande Gud som övergav sina barn i krigens fasor. Det finns en vilja till ondska och förstörelse. Men det finns också ljus i människan som kan fördriva mörkret.

Kult kan användas för att återskapa stämningen från skräckfilmer som Terror på Elm Street eller Hellraiser, eller actionskräck med levande döda och monstruösa varelser. Det kan vara ett actionspel där hjältarna är i strid med övermäktiga fiender av mänskligt eller utommänskligt ursprung. Huvudpersonerna kan vara hjälplösa offer som slaktas av psykotiska mördare. Eller de kan själva vara personlighetskluvna mördare som måste avslöja sin egen mörka hemlighet och göra slut på den, kanske genom att dö.

Spelsystemet

Under spelets gång kommer du regelbundet att behöva kontrollera om rollpersonen lyckas med något, och hur bra han lyckas. Vare sig han använder en färdighet, som Smyga, eller en egenskap som Styrka, används samma metod för att se hur försöket lyckas.

Regelsystemet bygger på ett slag med en tjugosidig tärning. Resultatet visar om rollpersonen lyckas. Mellanskillnaden mellan resultatet och det färdighetsvärde eller egenskapsvärde som slaget gällde avgör hur bra rollpersonen lyckades. Den metoden att avgöra något används i nästan alla situationer så vi beskriver den redan här, före resten av reglerna.

FÄRDIGHETSSLAGET Färdigheter och egenskaper har i vanliga fall ett värde mellan 1 och 20, även om de ibland kan vara högre. Slår du under eller lika med rollpersonens värde har han lyckats utföra det han försökte göra. En rollperson med värde på 20 eller högre misslyckas bara på 20, eller om situationen gör att chansen att lyckas har sänkts.

EFFEKTEN Sedan behöver du veta hur bra det gick. Det avgörs av effekten, mellanskillnaden mellan resultatet av färdighetsslaget och färdighets- eller egenskapsvärdet. Ta färdighetsvärdet minus resultatet från färdighetsslaget så har du effekten. Ju högre effekt, desto bättre går det. Slår du exakt på värdet blir effekten noll. Det är så nära ett misslyckande man kan komma och ändå lyckas. Om rollpersonen misslyckas med att använda färdigheten blir det ingen effekt.

För vapenfärdigheter fungerar det annorlunda. Då används istället en extra tärning för att beräkna effekten. En effekt mellan 1 och 20 slås fram på 1T20. Den avgör hur stor skada vapnet gör.

Färdigheter och effekt förklaras närmare i kapitlet Färdigheter, men nedan återfinns en liten lathund till principerna vad gäller effekt:

Effekt	Resultat
0	DÅLIGT
1-5	GODTAGBART
6-15	NORMALT
16-20	BRA
21-25	MYCKET BRA
26-29	FANTASTISKT
30+	ENASTÅENDE!

Dessutom kan det hända att rollpersonen gör något som någon annan vill förhindra. Han kan försöka smyga sig förbi en vaken och aktivt lyssnande vakt. I det läget är det av betydelse både hur bra rollpersonen smyger och hur bra vakten lyssnar.

Effekten används för att se hur bra rollpersonen smyger. Spelledaren slår ett slag för att se om vakten lyckas med färdigheten Lyssna och beräknar effekten. Spelledaren drar rollpersonens effekt för Smyga från vaktens effekt för Lyssna. Resultatet visar hur mycket vakten hör. Blir det negativt hör han inget alls. Blir det dåligt hör han något ljud han inte kan placera. Vid ett bra resultat kan han direkt peka ut rollpersonen.

Effekten används för alla färdigheter för att avgöra hur bra rollpersonen lyckas. Det finns också lägen då spelledaren kräver

en viss effekt för att rollpersonen överhuvudtaget ska lyckas. Han kan kräva effekt på lägst 15 för att rollpersonen ska lyckas klättra uppför en särskilt hög och slät fasad. Får du lägre effekt, men ändå lyckats med färdighetsslaget, har rollpersonen fastnat på vägen och måste söka sig en ny väg upp. Du får försöka igen med färdighetsslag och effekt.

AVRUNDNING Om inget annat anges används vanliga avrundningsregler. 1-4 avrundas nedåt. 6-9 avrundas uppåt. 5 avrundas till närmaste jämna tal

Vad är ett rollspel?

Rollspel är som namnet antyder ett spel där deltagarna har olika roller. I Kult är aktörerna vinddrivna existenser som jagar hemligheter bland kulter och vettvillingar, kämpar mot krafter från andra sidan döden eller mot sina egna demoner. Spelarna agerar som skådespelare på teatern, eller som i en radioteater.

Men rollspelet är ingen teater. Deltagarna spelar bara för nöjes skull. De berättar en historia tillsammans och spelar var sin roll i dramat. Somliga spelar knappast sina roller, utan säger bara vad rollpersonen gör i olika situationer. Andra lever sig in i rollen och försöker göra en så bra tolkning som möjligt. Valet är fritt. Alla spelar på sitt vis och inget är bättre än något annat. Äventyren i Kult är sådana att spelarna bör leva sig in i rollpersonen så mycket som möjligt för att det ska bli spännande, men känner spelarna press på sig att vara duktiga blir det bara plågsamt. Det är meningen att det ska vara roligt.

Rollpersonerna finns beskrivna på ett papper som spelaren har framför sig. Om spelaren undrar något, till exempel om rollpersonen kan dansa, tittar han eller hon efter på papperet. Alla spelare sitter runt ett bord under spelets gång. Största delen av spelet består av prat och tärningskast, även om en del gestikulerande kan uppstå. Om möjligheten finns kan man resa sig och gå runt medan man spelar. Det kan förstärka illusionen och göra det lättare att leva sig in i rollerna.

Innan spelet börjar skapar alla sina rollpersoner. Det gör de med hjälp av reglerna i spelet. De antecknar alla fakta om rollen på rollformuläret, det förtryckta papperet de har framför sig.

Den viktigaste deltagaren är spelledaren. Det är hon eller han som berättar historien, för handlingen framåt, fogar in rollerna i berättelsen och sköter reglerna. Reglerna styr vad en rollperson kan göra i olika situationer. De avgör till exempel om en rollperson träffar när han försöker skjuta med en pistol. De mest komplicerade reglerna styr strid och skador. I strid är det viktigt att få ett exakt resultat, annars kan rollpersonerna lätt dö av en slump (även om åsikterna går vitt isär om vad som är en realistisk strid).

Spelledaren sköter i allmänhet alla regler, även om spelarna kan slå en del tärningsslag. Det är en smaksak hur mycket som ska göras av spelledaren och vad spelarna ska göra. Somliga menar att rollspelet blir bättre om spelledaren sköter allt regelarbete. Det stämmer om spelledaren behärskar reglerna och kan improvisera. En ovan spelledare kan behöva hjälp av spelarna.

Spelledaren har ingen egen rollperson, utan spelar alla som rollpersonerna möter under äventyret. Spelledarens roller kallas spelledarpersoner. De är sällan lika noggrant beskrivna som rollpersonerna. Spelledaren improviserar fram dem under spelets gång, eller har dem översiktligt nedskrivna på ett papper.

Spelledaren hittar också på den handling som rollpersonerna tar sig igenom. Innan spelet börjar måste hon eller han åtminstone ha någon uppfattning om vad det hela går ut på. Äventyrets handling är inte helt bestämd från början, rollpersonerna kan alltid påverka vad som händer runt dem.

Spelledaren beskriver vad som händer och spelar spelledarpersonerna. Sedan improviserar spelarna hela tiden när de gestaltar sina roller. De finns inga färdiga repliker eller manus. Handlingen utvecklas i samspel mellan spelare och spelledare.

I slutet av spelet finns förslag till hur spelledaren kan lägga upp äventyret. Det finns också färdiga äventyr att köpa. De kan användas rakt av eller tjäna som inspiration. Rollspelet har varken vinnare eller förlorare. Spelarna blir för det mesta glada om deras rollpersoner uppnår vad de föresatt sig, men även om de misslyckas förlorar de egentligen aldrig. De har ju alltid gått igenom äventyret och upplevt en massa. Det är meningen att rollpersonerna ska förändras, kanske förvridas och bli vansinniga, när de konfronteras med makterna i Kult.

Den röda döden

Det är inte helt självklart hur rollspelet ska gå till om man aldrig själv har varit med. Det här lilla utdraget ur ett längre äventyr kan visa hur det fungerar. Det är ett avsnitt där spelledaren säger ovanligt mycket. I mer



EDAN MIN HJÄRNA BRANN FÖRSÖKTE JAG STÄNGA UTE SYNERNA, MEN FÖRGÄVES.
-R.J.M. LOFFICIER

dramatiska scener är det ofta så, för att få fram en bra skräckstämning. När rollpersonerna pratar med folk och umgås säger spelledaren mindre. Alla repliker som sägs av Pjotr, Cassandra eller Gilbert sägs av spelarna, som spelar en roll var. De berättar också vad deras rollpersoner gör, som att de stannar bilen på vändplanen och går ut, går fram mot lagret där de ser ljus sippra ut. Spelledaren berättar vad som händer, hur det ser ut runt dem och vad Gilbert säger när han har blivit besatt. Vi har valt att skriva ut en del gester och miner som spelarna gör, för att visa hur man med små medel kan göra spelet mer levande. Tänk er hur spelarna sitter i halvmörker runt ett bord med tända ljus och stämningsfylld musik lågt i bakgrunden.

PJOTR: "JAG STANNAR BILEN PÅ VÄNDPLANEN. VI KLIVER UT."

SL: "HAMNEN LIGGER ÖDE. LJUSET FRÅN MOTORLEDEN PÅ BRON SPEGLAS I VATTNET. DET ÄR NATT. ETT RYTMISKT DUNKANDE LJUD KOMMER FRÅN ETT AV MAGASINEN. ETT FLADDRANDE SKEN SIPPRAR UT GENOM DE HALVÖPPNA PORTARNA. SEDAN HÖR NI SKRIKET, ISANDE SMÄRTA OCH ÅNGEST SOM EKADE UT ÖVER HAMNEN."

CASSANDRA FLÄMTAR TILL: "DET ÄR GILBERT. DE MÖRDAR HONOM!"

(TILL SL) "JAG DRAR PISTOLEN UR FICKAN. VI SPRINGER FRAM TILL MAGASINETS PORTAR."

SL: "NI SER IN I EN DUNKEL LAGERLOKAL. STINKANDE OLJEELDAR LYSER UPP FLÄCKIGA STÅLVÄGGAR. TUNGA KEDJOR HÄNGER FRÅN KRANARNA I TAKET OCH VAJAR FRAM OCH TILLBAKA. ETT SKIFTANDE NÄTVERK AV SKUGGOR FRÅN BJÄLKAR OCH KEDJOR TÄCKER VÄGGARNA. NI FÅR KÄNSLAN AV ETT TECKEN, ETT SPRÅK NI INTE KAN TYDA.

UPPLYST AV ELDARNA MITT I DEN ÖDE LOKALEN HÄNGER GILBERT MED ARMARNA VRIDNA BAKÅT ÖVER EN STÅLBALK. GROVA KEDJOR HÅLLER HONOM FAST VID EN AV BALKARNA SOM STÖTTAR TAKET. HAN ÄR NAKEN, TÄCKT AV BLOD OCH SVARTA OLJEFLÄCKAR. ETT RUTNÄT AV TUNNA SKÄRSÅR TÄCKER KROPPEN. BLODET DROPPAR NED PÅ STÅLGOLVET, SOM TYCKS ABSORBERA VARJE DROPPE. ETT DOVT RÖTT SKEN KOMMER FRÅN STÅLET RUNT HANS BARA FÖTTER.

RUNT HONOM STÅR MÄNNEN FRÅN KLUBBEN, I ÅTSITTANDE SVART LÄDER OCH BARA ÖVERKROPPAR. LÅNGA, SMALA KNIVBLAD GLÄNSER I DERAS HÄNDER. DE HAR INTE UPPTÄCKT ER, UTAN FORTSÄTTER ATT LÅNGSAMT OCH METODISKT RISTA LÅNGA SKÅROR I GILBERTS SKÄLVANDE KROPP "

PJOTR: "LEVER HAN?"

SL: "HAN LEVER FORTFARANDE. GILBERT, DU KÄNNER EN NÄRVARO, DET ÄR CASSANDRA, OCH DU SER TVÅ SKUGGOR LÅNGT BORTA I MÖRKRET. DET ÄR NÄRA NU."

(SL har tidigare förklarat i enrum för Gilberts spelare vad som håller på att hända med Gilbert, att han har drabbats av en förbannelse och är dömd att uppslukas av en demon. Hans vänner vet inte det.)

GILBERT: (SPELAREN HALVLIGGER ÖVER BORDET MED HALVSLUTNA ÖGON. NU LYFTER HAN LÅNGSAMT UPP HUVUDET OCH ÖVERKROPPEN, ÖPPNAR ÖGONEN OCH TITTAR DESPERAT PÅ DE ANDRA SPELARNA.)

"DÖDA MIG. DÖDA MIG NU, INNAN DEN VAKNAR OCH HÄMTAR MIG, SÄGER HAN MED GÄLL, DESPERAT RÖST."

(Cassandras spelare låtsas krama om en pistol i handen.)

SL: "TVÅ AV MÄNNEN VÄNDER SIG OM OCH FÅR SYN PÅ ER. DE DRAR SINA GROVA REVOLVRAR UR BYXLINNINGEN."

CASSANDRA: "JAG SKJUTER ETT SKOTT MOT EN AV DEM."

(SL slår några tärningar.)

SL: "EN AV DEM RYCKER TILL MED ETT SÅR I SKULDRAN, MEN FALLER INTE, UTAN HÖJER SITT VAPEN." (SL LÅTSAS HÖJA ETT VAPEN MOT CASSANDRAS SPELARE.)

GILBERT: "NEJ! DÖDA MIG. DET ÄR FÖR SENT..."

(Hans röst skär sig och ebbar ut i ett gurglande.)

SL: "AKTA. EN AV MÄNNEN ROPAR OCH BACKAR UNDAN. REVOLVRARNA SÄNKS OCH ALLA VÄNDER SIG MOT GILBERT, SOM STIRRAR NED MOT DET RÖDSKIMRANDE STÅLGOLVET."

(Gilberts spelare stirrar ned i golvet med uppspärrade ögon.)

SL: "DET TYCKTS KOKA, SJUDA OCH PULSERA UNDER HONOM. PLÖTSLIGT SKJUTER NÅGONTING UPP, EN VARELSE AV STÅL OCH BLOD RESER SIG UR GOLVET. EN SENIG, DRYPANDE HAND SKJUTER UT OCH GRIPER OM HANS BRÖSTKORG. FINGRAR AV STÅL BRYTER UPP REVBENEN OCH LETAR SIG IN UNDER KÖTTET, TRÄNGER SIG IN TILL HJÄRTAT OCH DRAR LÅNGSAMT UT DET. (GILBERTS SPELARE VRIDS I SPASMER OCH BLIR SEDAN LUGN. HAN FÖRSÖKER SE DÖD UT.)

SL: "BLODET PUMPAR FRAM OCH FÄRGAR MONSTRET RÖTT. HJÄRTAT SLÅR ETT SISTA, DESPERAT SLAG INNAN DET TYSTNAR FÖR ALLTID. HANDEN SLUTS OM DEN DARRANDE MUSKELN OCH SLUKAR DEN.

SÅ VÄNDER SIG MONSTRET OM. EN SENIG LEM SKJUTER UT MOT EN AV MÄNNEN. HAN STÅR HELT STILLA MED BLICKEN LÅST VID VARELSEN OCH GILBERTS KROPP. LÅNGA, STARKA FINGRAR SPÄRRAS UT OCH SLUTER SIG OM MANNENS ANSIKTE. HAN RÖR SIG INTE, GUR-

GLAR BARA LÅGT NÄR HANDEN KROSSAR HANS HUVUD SOM ETT ÄGGSKAL OCH LÅTER VITGRÅ HJÄRNSUBSTANS RINNA UT MELLAN FINGRARNA." (SL KNYTER NÄVEN SOM OM HON KRAMADE NÅGOT.) "MANNENS KROPP GLIDER NED PÅ GOLVET. BLODET SUGS UPP AV DET MATTA STÅLET.

VARELSEN STÅR STILLA EN KORT STUND, SOM OM DEN TVEKADE. SÅ SMÄLTER DEN IHOP, FÖRSVINNER NED I GOLVET OCH ÄR BORTA.

GILBERTS BRÖSTKORG ÄR EN BLODIG MASSA AV KÖTT OCH BEN. HAN HÄNGER LIVLÖST I KEDJORNA. MÄNNEN TAR YTTERLIGARE ETT STEG TILLBAKA. DE TITTAR MOT KROPPEN, VÄNTAR PÅ NÅGOT.

KROPPEN RYCKER TILL, SOM I KRAMP. ARMARNA STELNAR, MUSKLERNA SPÄNNS. MED ETT KRASANDE LJUD SLITS KEDJORNA LOSS FRÅN STÅLBALKEN. HAN LYFTER HUVUDET OCH TITTAR UPP." (GILBERTS SPELARE TITTAR UPP MED ETT DJÄVULSKT GRIN.) "DE BLODIGA FÖTTERNA GLIDER NED OCH PÅ GOLVET. RUNT HONOM GÅR MÄNNEN NED PÅ KNÄ OCH SÄNKER SINA HJÄSSOR MOT GOLVET. HAN SER INTE ÅT DEM. HAN STIRRAR MOT ER."

(SL slår en tärning för att se om Pjotr och Cassandra klarar att göra något annat än stå och se rädda ut. Det gör de inte.)

"NI STÅR FÖRSTENADE VID DEN HALVÖPPNA PORTEN. HANS ÖGON ÄR DUNKELT RÖDA, GLÄNSANDE SOM DET BLODMÄTTADE GOLVET RUNT HONOM.

'NI SKULLE HA DÖDAT MIG. NU ÄR DET FÖR SENT', SÄGER HAN OCH GÅR FRAM MOT ER."

Förkortningar och begrepp

En del begrepp är helt främmande för ovana rollspelare och kan behöva förklaringar. De förklaras kort nedan och på respektive plats i spelet. Vanliga förkortningar står inom parentes.

AKADEMISK FÄRDIGHET – Färdighet som kräver ett utbildningsvärde på tretton eller högre.

ALLMÄN FÄRDIGHET – Färdighet som man inte har något FV i från början. Ingen särskild Utb krävs emellertid. Hit hör majoriteten av alla färdigheter.

BESVÄRJELSE – Magisk färdighet. Alla besvärjelser tillhör en magiskola. De används med färdighetsvärde och effekt som vanliga färdigheter.

EFFEKT – Avgör hur bra rollpersonen lyckas med något. Effekten är mellanskillnaden mellan färdighetsvärdet och resultatet för färdighetsslaget. För vapenfärdigheter är effekten alltid ett tal mellan 1 och 20 som slås fram på 1T20.

EGENSKAP – Rollpersonen har åtta egenskaper som bestämmer hans begåvning inom olika områden. De är Styrka, Uthållighet, Rörlighet, Utseende, Ego, Uppmärksamhet, Karisma och Utbildning.

EGENSKAPSPOÄNG – Spelaren har hundra poäng att fördela på de åtta egenskaperna. Varje poäng höjer egenskapsvärdet ett steg upp till 18. Därutöver kostar varje steg 3 poäng.

EGENSKAPSSLAG – Egenskapsslaget används när rollpersonen utför något som helt beror på en egenskap för att lyckas eller misslyckas. Spelaren ska slå under rollpersonens egenskapsvärde med en tjugosidig tärning. 20 är alltid en miss, också för den som har över 20 i en egenskap.

EGENSKAPSVÄRDE – Ett tal mellan ett och tjugo som visar hur välutvecklad en egenskap är. Ju högre dess bättre.

ERFARENHETSPOÄNG – Rollpersonen får en erfarenhetspoäng efter varje lyckat äventyr. Poängen kan sedan användas för att höja egenskapsvärden, eller chansen att lyckas med färdigheter.

FEMSIDIG TÄRNING (T5) – Resultatet från en tiosidig tärning delas med två och avrundas uppåt.

FORDONSMANÖVER – Manöver med fordon som kräver att rollpersonen slår en viss effekt.

FÄRDIGHET – Ett område som rollpersonen behärskar. Ett värde mellan 1 och 20 styr hur bra rollpersonen behärskar en färdighet. Ju högre desto bättre.

FÄRDIGHETSPOÄNG – Spelaren får 150 poäng att fördela på rollpersonens färdigheter.

FÄRDIGHETSVÄRDE – Ett värde, vanligen mellan 1 och 20, som avgör hur skicklig rollpersonen är på en färdighet. Han ska slå lika med eller under färdighetsvärdet med 1T20 för att lyckas med färdigheten.

FÖRDEL – Någonting som gör livet lättare för rollpersonen. Fördelar köps för färdighetspoäng eller poäng från nackdelar. De höjer den mentala balansen.

FÖRFLYTTNING – Den sträcka rollpersonen kan röra sig under en stridsrunda (5 sekunder).

FÖRENKLAD ROLLPERSON – Ett enklare sätt att skapa en rollperson, delvis med hjälp av slumpen. Det kan användas för



H LORI! OM DU BARA KUNDE SE DIG SJÄLV I ANSIKTET! OCH DET KAN DU JU! JAG KAN HUGGA AV DET OCH VISA DIG, ELLER HUR?!

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

att skapa spelledarpersoner och av dem som vill ha ett slumpmoment i rollpersonsskapandet eller vill få sina rollpersoner färdiga snabbt.

GRUNDFÄRDIGHET – Färdighet som alla rollpersoner behärskar till färdighetsvärde 3 utan att lägga några färdighetspoäng.

HANDLING – Beroende på hur hög rörlighet rollpersonen har, kan han utföra ett visst antal handlingar under en stridsrunda. Ju fler handlingar han har, desto mer hinner han göra.

HJÄLTEPOÄNG – Används för att modifiera ett effektslag till rollpersonens fördel eller motståndarens nackdel. Alla har 10 hjältepoäng när spelet börjar och får nya när de gör något hjältemodigt.

INITIATIV – Ett slag på 1T10 avgör vem som handlar först i en strid. En rörlighet över 12 ger plus till initiativslaget.

KAMPSPORT – Särskild stridsfärdighet som kostar en klumpsumma och ger flera färdigheter.

KAMPSPORTSMANÖVER – specialiserad färdighet inom kampsport. Köps som en vanlig färdighet men kan bara läras in av den som behärskar en kampsport.

MAGISKOLA – Gren inom magin. Varje magiskola är en egen färdighet. Magikern kan inte lära sig besvärjelser med högre skolvärde än det färdighetsvärde han har i magiskolan.

MENTAL BALANS – Rollpersonens fördelar minus nackdelarna. Mental balans är ett mått på mörker och ljus, ont och gott, i rollpersonen.

MÖRK HEMLIGHET – En händelse i rollpersonens förflutna som har gett upphov till många av hans eller hennes nackdelar.

NACKDEL – Något som gör livet svårt för rollpersonen. Nackdelar ger färdighetspoäng och sänker den mentala balansen.

PARERA – Blockera ett anfall med vapen, sköld, kroppsdel eller annat.

PERFEKT SLAG – Slår spelaren under 1/10 av rollpersonens chans att lyckas med en färdighet, lyckas han väldigt bra. Då får han lägga +10 till effektslaget.

RITUAL – Gester, formler och förberedelser som krävs för att kasta en besvärjelse.

ROLLFORMULÄR – Förtryckt formulär där rollpersonen beskrivs i speltermer.

ROLLPERSON (RP) – Den person som spelaren gestaltar.

SEKUNDÄRA EGENSKAPER – Beräknas utifrån de fysiska egenskaperna.

SKADEBONUS (SB) – En bonus till effekten som starka rollpersoner får i strid. De gör mer skada än normalt.

SKADEKAPACITET (SK) – Skadekapaciteten visar hur många sår av en viss typ rollpersonen kan få utan att bli medvetslös eller dö.

SKOLVÄRDE – Avgör om rollpersonen kan lära sig en besvärjelse. Färdighetsvärdet i magiskolan måste vara lika med eller högre än besvärjelsens skolvärde.

SKRÄCKSLAG – Egoslag som avgör om rollpersonen chockas och råkar ur balans i en skräcksituation.

SPELARE – Deltagare som spelar en rollperson.

SPELLEDARE (SL) – Den som leder spelet, känner till intrigen och spelar spelledarpersonerna.

SPELLEDARPERSON (SLP) – Person som spelledaren gestaltar.

STRIDSRUNDA (SR) – En stridsrunda är 5 sekunder. Rollpersonen kan utföra ett visst antal handlingar under en stridsrunda. Varje stridsrunda delas in i tre handlingstillfällen.

TIOSIDIG TÄRNING (T10) – Slå en tjugosidig tärning och räkna inte tiotalen om resultatet blir 11 eller högre. Vissa tärningar är redan numrerade 0-9 två gånger.

TJUGOSIDIG TÄRNING (T20) – Tärning med tjugo facetter, numrerade mellan ett och tjugo. Kan också avläsas som tiosidig eller femsidig.

TOTALT MISSLYCKANDE – Om spelaren slår 20 på ett färdighetsslag händer normalt sett något obehagligt. Har han 4 eller mindre i färdighetsvärde misslyckas han totalt även på 19.

UTHÅLLIGHET – Rollpersonens förmåga att uthärda smärta och ansträngningar. Sjunker om rollpersonen anstränger sig hårt.

VAPENFÄRDIGHET – Konsten att handskas med en specifik vapengrupp. Varje typ, eller grupp av vapen kräver en egen färdighet.

VAPENMANÖVER – Särskild manöver som används i strid.

ÄVENTYR – En handling som spelledaren har tänkt ut, och som rollpersonerna tar sig igenom och påverkar.

SINKADUS

I Äventyrsspels tidning SINKADUS som utkommer med 5 nummer per år finner du äventyr och regeltillägg till Kult, liksom diskussioner och synpunkter på spelet. Du kan köpa SINKADUS i alla leksaksaffärer.

SPELETS HJÄLTAR



FÖRSTA GÅNGEN JAG MÖTTE GILBERT OCH CASSANDRA VAR PÅ MAX' BEGRAVNING. MAX HADE TILLHÖRT FIRMAN, MEN INGEN AV OSS VISSTE HUR HAN HADE DÖTT. GILBERT VAR EN HÖJDARE INOM AKTIV OPERATION, MEN JAG HADE ALDRIG TRÄFFAT HONOM FÖRUT. HAN HADE JOBBAT MED MAX I NORDAFRIKA NÅGRA ÅR FÖR MÅNGA ÅR SEDAN. VI VÄXLADE NÅGRA ORD UTANFÖR KYRKAN. GILBERT VAR HÄRJAD FÖR SINA 39 ÅR. DET MÖRKA HÅRET BÖRJADE GRÅNA. HAN HADE MÖRKA GLASÖGON OCH STARKA, FÅRADE HÄNDER. JAG HADE FÖRSTÅS LÄST HANS DOSSIER. JAG LÄSTE ALLAS DOSSIERS NÄR DE KOM IN PÅ KONTORET. GILBERT HADE EN OVANLIGT FULLMATAD MERITLISTA: ALGERIET, HONG KONG, BEIRUT, BERLIN, EN HANDFULL ANDRA PLATSER. ALLTID DÄR DET HÄNDE SAKER. DET KUNDE MAN INTE TRO NÄR MAN SÅG HONOM. CASSANDRA HADE JAG ALDRIG SETT NÅGON DOSSIER PÅ, ÄVEN OM JAG FÖRSTOD SENARE ATT HON OCKSÅ ARBETADE FÖR FIRMAN. HON VAR LÅNG, MÖRK OCH MYCKET TYSTLÅTEN OCH PRESENTERADE SIG SOM FRÖKEN MARTINIQUE. JAG ANTOG ATT HON VAR NÅGON NÄRA VÄN TILL MAX. VI HAMNADE BREDVID VARANN INNE I KYRKAN UNDER BEGRAVNINGEN. KISTAN VAR SVART OCH TÄCKT AV BLOMSTERKRANSAR. PRÄSTEN NÄMNDE ALDRIG NÅGOT OM MAX ARBETE, OM HUR HAN HADE DÖTT. JAG SOMNADE NÄSTAN TILL NÄR LJUSET I KANDELABRARNA PLÖTSLIGT BLÅSTES UT AV EN VINDSTÖT. DET BLEV MÖRKT. PORTEN TILL KYRKAN SLOG IGEN MED EN SMÄLL OCH PRÄSTEN TOG ETT STEG TILLBAKA. KISTAN BÖRJADE DARRA, FÖRST LÅNGSAMT OCH SEDAN ALLT HÄFTIGARE TILLS LOCKET SLUNGADES RAKT UPP I LUFTEN OCH EN KNOTIG, BLEK GESTALT RESTE SIG UR KISTAN OCH VÄNDE SIG MOT OSS."

Rollpersonerna är spelets hjältar. Deras öden och äventyr är spelets handling. Du skapar en rollperson som kämpar sig igenom äventyren tillsammans med de andra spelarnas rollpersoner. Din roll ska passa in i äventyret och i världen där det utspelar sig. I Kult skapas rollpersonerna till en mörk värld av skräck och våld. De lever i spänningen mellan mörker och ljus. Mörkret lockar fram djuret inom dem och drar in dem i våldsamma händelser. Ljuset skyddar dem från att helt slukas av ondskan. De kan vara mörkrets tjänare fyllda av smärta och skräck, eller änglar som inga onda makter kan röra.

Förmodligen hamnar de någonstans däremellan: en storstadens hjälte på mörka gator, en desillusionerad knarkspanare, en desperat anarkist eller sentimental desperado.

Reglerna hjälper dig att skapa och beskriva den du vill spela. Det är inte slumpen som avgör hur rollpersonen ser ut. Det gör du själv. Reglerna är bara till för att hjälpa dig beskriva rollen. Om de hindrar mer än hjälper kan du ändra dem. Det avgör spelledaren. Huvudsaken är att du kan spela rollen.

Det finns två sätt att skapa en rollperson. Dels den vanliga som innebär att du får bestämma alla egenskaper och förmågor själv, dels en förenklad metod där egenskaperna slås fram med tärningar. Den förenklade metoden kan användas om ni föredrar slumpmässigt framslagna rollpersoner, har ont om tid eller om spelledaren vill göra spelledarpersoner. Anteckna alla fakta om rollpersonen på rollformuläret, det förtryckta papper som följer med spelet. Där finns plats för utseende, egenskaper, personlighet, livshistoria, färdigheter och annat som hjälper till att forma rollen. Beskrivningen har du framför dig när du spelar. Den hjälper dig att komma ihåg vem du spelar mellan olika speltillfällen och gör det möjligt att beskriva hur du utvecklas och förändras.

Börja med att tänka ut vem du vill spela. Det är lättare att använda reglerna om du har en idé att utgå ifrån. Arketyperna är sådana färdiga idéer som ger uppslag till hur rollen kan hänga ihop. Prata med spelledaren när du bestämmer arketyp. Hon kan välja att ge någon rollperson en särskild bakgrund och en nyckelroll i handlingen. Det gör äventyren bättre och spelledaren slipper problem med att tvinga in omöjliga rollpersoner i en handling där de inte passar.

EXEMPEL: DU VILL SPELA EN HANDLINGSKRAFTIG, VÄRLDSVAN MAN SOM KAN SLÅSS OCH KLARA SIG GENOM SVÅRA SITUATIONER. ARKETYPEN AGENT PASSAR DINA KRAV. DU DÖPER DIN AGENT TILL GILBERT ARNAUD, UNDERRÄTTELSEOFFICER I FRANSKA SUARTE, OCH ANTECKNAR DINA PERSONUPPGIFTER PÅ ROLLFORMULÄRET:

NAMN: GILBERT ARNAUD
SPELARE: JONAS
FÖDELSEORT: ROUEN
HEMORT: PARIS/STOCKHOLM
ADRESS: RUE ST MARTIN/BANÉRGATAN
ARKETYP: AGENT
YRKE: (BESTÄMS AV ARKETYPEN)
LEVNADSNIVÅ: (BESTÄMS AV ARKETYPEN)
ARBETSGIVARE: SUARTE
ÅLDER: 39 (FÖDD 530213)
LÄNGD: 183 CM
VIKT: 80 KG
HÅRFÄRG: MÖRKBLOND
ÖGON: GRÅ

Levnadshistoria

Samtidigt som du beskriver din roll funderar du över dina tidigare öden i livet. Alla för- och nackdelar fogas in i levnadshistorien, så att du vet vad som orsakade egenheten och när det inträffade. Färdigheter, studier och arbete fogas också in så att du har nedtecknat när du gick på universitetet och vilka ämnen du läste, sedan vilka arbetsplatser du har varit på. Vänner och fiender, rikedomar och särskilda händelser fogas också in i levnadshistorien.

På det sättet kan ditt förflutna fogas in i handlingen. Du kan säga att "1968, men då bodde ju jag i Paris och studerade filosofi vid Sorbonne. Jag har nog träffat professor Claudel, även om jag inte kommer ihåg honom." Spelledaren vet vilka platser du har bott på och var du har arbetat, och det kan fogas in i handlingen.

Levnadshistorien kan antecknas på det förtryckta formulär som följer med spelet. Om ni vill göra rollpersoner snabbt med den förenklade metoden och komma igång med spelet kan ni strunta i bakgrunden till att börja med. Men den är bra för att foga in rollpersonen i ett sammanhang och få alla egenheter, neuroser och färdigheter att hänga ihop.



HERE CAN BE NO TURNING BACK, NO RETREAT. YOU HAVE TO LEARN. YOU WILL KNOW.

-PHILIP NUTMAN

EXEMPEL: DU TÄNKER IGENOM GILBERTS LIV. HAN ÄR EN RASTLÖS, DESILLUSIONERAD AGENT MED MÅNGA LIV PÅ SITT SAMVETE. HAN HAR BOTT I SVERIGE NÅGRA ÅR OCH HAR ETT KRASCHAT ÄKTENSKAP OCH EN SON I STOCKHOLM. HAN ÄR JUDE OCH MÅNGA SLÄKTINGAR DOG UNDER KRIGET. EN FÖRBANNELSE SOM VILAR ÖVER HANS SLÄKT HAR DRIVIT GILBERT ATT HA MYCKET LITE KONTAKT MED SIN FAMILJ. DU BÖRJAR ANTECKNA DE AVSNITT I GILBERTS LEVNADSHISTORIA SOM DU REDAN KÄNNER TILL PÅ FORMULÄRET. DU LÄMNAR PLATS FÖR HÄNDELSER MELLAN BARNDOMEN OCH GIFTERMÅLET.

13/2-53 ROUENS ALLM. SJUKHUS GILBERT FÖDS
15/7-55 ROUENS ALLM. SJUKHUS G:S TVILLINGSYSTRAR JUDITH OCH LOUISE FÖDS
19/4-61 ROUENS ALLM. SJUKHUS G:S BROR SIMON FÖDS
21/8-61 PARIS G SKICKAS TILL INTERNATSKOLA I PARIS
17/4-65 FÖRÄLDRAHEMMET, ROUEN G:S BROR SIMON DÖR I OLYCKA
1969 PARIS G BÖRJAR PÅ MILITÄRAKADEMIN I PARIS
1970 PARIS G LÄMNAR AKADEMIN OCH TAR VÄRVNING I FRÄMLINGSLEGIONEN
70-74 TCHAD G AVANCERAR TILL LÖJTNANT
1974 PARIS G VÄRVAS AV FRANSKA UNDERRÄTTELSE-TJÄNSTEN
14/8-78 RÅDHUSET, STOCKHOLM G GIFTER SIG MED LENA BERGMAN
5/11-78 SÖDERSJUKHUSET G:S SON JAN FÖDS
19/12-82 STOCKHOLM G SKILJER SIG FRÅN LENA OCH FLYTTAR TILL PARIS

DET RÄCKER SOM EN BÖRJAN. RESTEN KAN DU FYLLA I MEDAN DU BESKRIVER HONOM. DU FYLLER I EN DEL UPPGIFTER PÅ FAMILJ OCH PERSONLIGHET. DET KAN KOMPLETTERAS SENARE.

FAMILJ: PAPPA GABI, PENSIONERAD ÖVERSTE I ROUEN. MAMMA NICOLETTE. SYSTRARNA JUDITH, SÖMMERSKA OCH LOUISE, TV-PRODUCENT, BÅDA BOR I PARIS. INGEN EGEN FAMILJ. TIDIGARE GIFT MED POLISINSPEKTÖR LENA BERGMAN I STOCKHOLM. SONEN JAN, 13 ÅR.

PERSONLIGHET: CYNISK OCH MISSTÄNKSAM. UNDVIKER NÄRMARE KONTAKT OCH VISAR OGÄRNA SINA KÄNSLOR.

Gruppen

Rollpersonerna bildar en grupp som genomlever äventyret tillsammans. De behöver inte älska och stödja varandra i allt, men de ska ha tillräckligt starka band mellan sig för att hålla ihop och arbeta mot ett gemensamt mål. Väldigt olika rolltyper kan vara svåra att få ihop i en grupp. Om handlingen innehåller ett moment som för rollpersonerna samman spelar inte det någon roll. Det kan vara en förbannelse eller ett problem som drabbar alla och får dem att arbeta tillsammans. Om helt väsensskilda personer förs samman på det sättet måste både spelledare och spelare tänka på att göra dem till vänner, så att de kan fortsätta att arbeta tillsammans när den gemensamma nämnaren försvinner. I äventyr som kräver att rollpersonerna undersöker något av ren nyfikenhet eller privat intresse krävs starkare band mellan dem. Då får spelledaren gå in och skapa en gemensam bas. De kan vara kolleger, barndomsvänner, ha gemensamma vänner eller helt enkelt vara vänner. En sådan förklaring kan bli krystad om personerna är alltför olika, så tänk igenom det innan alla är färdiga med sina roller.

Spelet vinner ofta på att rollpersonerna är nära knutna till varandra — släkt eller mycket nära vänner. Då kan ni ägna en stund innan spelet börjar för att bestämma vilka förhållanden ni har till varandra. Gamla konflikter, brustna kärlekshistorier och gemensamma upplevelser bildar en bakgrund att spela mot. Då har rollpersonerna något att prata om som inte är direkt knutet till äventyret och allt avstannar inte när de inte kan prata om vad som händer.

EXEMPEL: FÖR ATT FÅ SAMMAN GRUPPEN BESTÄMMER SPELLEDAREN ATT ALLA ROLLPERSONER HAR NÅGON ANKNYTNING TILL DEN FRANSKA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN. DET ÄR DÄR GILBERT HAR TRÄFFAT DE ANDRA ROLLPERSONERNA, SOM ANTECKNAS UNDER VÄNNER.

VÄNNER: PJOTR NIKOLAJEV, EXILRYSK BARNBOKSFÖRFATTARE OCH SUARTESPION.
CASSANDRA MARTINIQUE, HAITISK NEW AGE-KONSULT.
JAQUES RENAULT, FIXARE, POLISSPION OCH HÄLARE I PARIS' UNDRE VÄRLD.
ALFRED ELDRIGE, KONSTNÄR OCH KONSTHANDLARE I PARIS.

Lathunden

Följ lathunden för att skapa en rollperson. Välj vilken lathund du ska använda. Den förenklade rollpersonen har en kortare lathund som är helt baserad på vilken arketyp du väljer. Den vanliga rollbeskrivningen kräver att du lägger ned mer arbete själv på att skapa personen.

Välj först en arketyp som passar din roll. Tänk igenom levnadshistorien i stora drag. Tidigare erfarenheter påverkar vilka färdigheter, hemligheter, vänner och fiender du väljer. Levnadshistorien skrivs sedan löpande när du beskriver rollen.

Sedan beräknas de åtta egenskaperna, fyra fysiska och fyra mentala. Varje egenskap har ett värde mellan ett och tjugo. Du bestämmer värdet genom att fördela 100 poäng på de åtta egenskaperna.

De fysiska är Styrka, Rörlighet, Tålighet och Utseende. De bestämmer sekundära egenskaper som styrs av fysiken. De mentala egenskaperna beskriver psyke och personlighet. De är Ego, Uppmärksamhet, Karisma och Utbildning. Det finns inga sekundära egenskaper som bestäms av psyket.

Nu ska personligheten formas. Välj fördelar och nackdelar som passar arketypen och levnadshistorien. Det kan vara fobier, neuroser eller mentala förmågor av något slag.

Fördelar och nackdelar styr din mentala balans, som avgör hur du klarar nedbrytande upplevelser och chockartade händelser. Med många fördelar är det lättare att utstå psykiska prövningar. Nackdelarna gör dig känslig.

Har du låg mental balans är det troligt att du har någon mörk hemlighet, en händelse ur det förflutna som förklarar varför du har blivit sådan. Välj en mörk hemlighet som passar.

Nu fortsätter du till färdigheter och yrke för att bestämma vad du arbetar med och vilka kunskaper du har. En del färdigheter finns beskrivna och det går lätt att skapa egna. En lay-outare har färdigheten "grafisk formgivning". Den finns inte upptagen i listan, så du får skapa den själv. Om det passar spelledaren kan du ha magiska färdigheter. Det är bara en möjlighet och ska inte användas om det stör äventyret eller spelledaren inte vill det. I särskilda fall kan någon också spela en rollperson bortom det mänskliga, en bête noir eller ett nattens barn med särskilda förmågor och nära band till mörkret och skräcken. Regler för det finns längst bak under Bortom det mänskliga.

Bestäm till sist hur mycket pengar och ägodelar du har.

Namn, ålder, adress, hårfärg, ögonfärg, längd, vikt och nationalitet styrs inte av regler.. Anteckna allt sådant.

LATHUND

A PERSONUPPGIFTER Namn, adress, längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, ålder, födelsedatum och särskilda kännetecken antecknas.

B ARKETYP Välj en arketyp som passar den roll du vill spela, eller skapa en egen arketyp. Välj nackdelar, fördelar, hemligheter, yrke och färdigheter med utgångspunkt från arketypen.

C LEVNADSHISTORIA Tänk kort igenom rollpersonens levnadshistoria. Den utarbetas när rollpersonen beskrivs närmare.

D EGENSKAPER 1.100 egenskapspoäng fördelas på de 8 egenskaperna.

2.Beräkna bärförmåga, förflyttning, antal handlingar, initiativbonus, skadebonus och uthållighet utifrån de fysiska egenskaperna.

E MÖRKA HEMLIGHETER Obehagliga fakta ur rollpersonens förflutna påverkar psyket och personligheten. Alla som har en negativ mental balans har någon mörk hemlighet, andra får välja om de vill ha en eller inte.

F FÖRDELAR OCH NACKDELAR 1.Välj för- och nackdelar och beräkna poängen för dem.

2.Anteckna i levnadshistorien när och hur rollpersonen har fått för- och nackdelarna.

G MENTAL BALANS Dra summan för nackdelarna från summan för fördelarna, och du har den mentala balansen.

H FÄRDIGHETER 1.Anteckna utgångsvärdet i grundfärdigheterna.

2.Fördela 150 färdighetspoäng på färdigheterna. Lägg till eller dra ifrån poäng från fördelar och nackdelar.

4.Eventuella magiska färdigheter.

5.Anteckna i levnadshistorien när, var, hur rollpersonen har fått sitt yrke och lärt sig sina färdigheter.

I LEVNADSNIVÅ Arketypen bestämmer vilken levnadsstandard rollpersonen kan välja.

J PENGAR OCH UTRUSTNING Beräkna egendom och besparingar utifrån levnadsnivån. Skriv i levnadshistorien när rollpersonen har skaffat viktig egendom.

K HJÄLTEPOÄNG OCH ERFARENHET Alla börjar spelet med 10 hjältepoäng.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner kräver inte lika mycket engagemang som den vanliga rollbeskrivningen. I gengäld lär du inte känna din person lika väl om du beskriver den enligt de förenklade reglerna. De passar bäst om du ska göra spelledarpersoner, om ni vill komma igång direkt med spelet eller om du tycker att slumpmomentet skänker extra krydda åt skapandet av rollpersonen. Inget hindrar att en förenklad rollperson förses med bakgrundshistoria och beskrivs lika väl som en "vanlig" person.

I reglerna för rollbeskrivning finns löpande uppgifter om hur du gör en förenklad rollperson.

A. ARKETYPEN Förenklade rollpersoner bygger helt på arketypen. Välj en arketyp. Du kommer sedan att följa grundmönstret för arketypen mycket nära.

B. PERSONUPPGIFTER Namn, adress, längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, ålder, födelsedatum och särskilda kännetecken bestämmer du själv. Anteckna dem.

C. EGENSKAPER De 8 egenskaperna slås fram slumpmässigt med 2T10 för varje egenskap. Det ger ett värde mellan 2 och 20. Medelvärdet blir något sämre än för en vanlig person, men i gengäld kan du få betydligt bättre egenskaper om du har tur. Placera ut värdena fritt på de åtta egenskaperna (eller, om du av någon anledning föredrar det, placera dem på egenskaperna i den ordning som du slår fram dem).

D. SEKUNDÄRA EGENSKAPER Bärförmåga, förflyttning, antal handlingar, initiativbonus, skadebonus och uthållighet beräknas utifrån rörlighet, styrka och tålighet.

E. MÖRK HEMLIGHET Om du vill kan du välja en mörk hemlighet som förklarar dina nackdelar. Välj någon som står under arketypen.

F. FÖRDELAR OCH NACKDELAR Slå 1T5. Det är det antal nackdelar du har. Välj nackdelar som finns i beskrivningen av din arketyp. Slå 1T5 för antalet fördelar och välj dem på samma sätt. Poängen vid fördelar och nackdelar används bara för att beräkna mental balans. Du betalar inget för fördelarna och får inga poäng för nackdelarna.

G. MENTAL BALANS Beräkna din mentala balans. Poängen som står vid nackdelarna du har valt dras ifrån poängen vid fördelarna. Resultatet är den mentala balansen.

H. VÄLJ ETT YRKE Anteckna också din levnadsnivå, den mellersta av de tre möjliga för din arketyp.

I. FÄRDIGHETER Du har 2 färdigheter med 18 i färdighetsvärde, 2 färdigheter med 15 i färdighetsvärde och 8 färdigheter med 10 i färdighetsvärde.

Välj färdigheter från arketypen och anteckna vilket värde du har i dem. Dina egenskaper begränsar inte hur höga färdighetsvärden du kan ha. Om det inte finns tillräckligt många färdigheter under arketypen kan du välja fler från färdighetslistan. Du kan också byta ut några av färdigheterna under arketypen om de inte passar din person.

En kampsport på elevnivå räknas som färdighet på värde 18. På lärarnivå räknas den som en färdighet på 18 och en på 15. På mästarnivå tar den en färdighet på 18 och två på 15.

J. PENGAR OCH UTRUSTNING. Beräkna egendom och besparingar utifrån din levnadsnivå. Bestäm vilken utrustning du har.

K. HJÄLTEPOÄNG OCH ERFARENHET. Du börjar spelet med 10 hjältepoäng.



DET BLÅSTE KRAFTIGT UTE PÅ PIREN, SÅ JAG FICK HÅLLA I HATTEN OCH SVEPTE MIN BLÅ TRENCH-COAT TÄTARE OM MIG. CASSANDRA FÖRSÖKTE SE UT SOM OM HON INTE FRÖS I SINA NÄTSTRUMPOR. RAYMOND STOD LÄNGST UTE PÅ PIREN OCH VÄNTADE PÅ OSS. HAN HADE SINA TRE LIVVAKTER MED SIG, STORA POJKAR I VÄLSITTANDE KOSTYMER OCH SPEGELGLASÖGON. RAYMOND SJÄLV VERKADE LITE NERVÖS, TUGGADE PÅ CIGARREN OCH TRUMMADE MED FINGRARNA MOT BRORÄCKET.

"HAR NI SAKERNA?" FRÅGADE HAN INNAN VI ENS KOMMIT FRAM. JAG FÖRSÖKTE SE COOL UT.

"VI HAR DEM, INTE MED OSS FÖRSTÅS, MEN VI HAR DEM." RAYMOND BLEKNADE MÄRKBART.

"IDIOTER. JAG SA JU ATT NI SKULLE TA DEM MED ER. VAR HAR NI DEM?"

"VI KAN ORDNA ETT UTBYTE, OM DU HAR KONTANTERNA," SA CASSANDRA. RAYMOND SVARADE INTE. HAN STIRRADE FÖRBI OSS, BORT MOT KAJEN.

ARKETYPEN

"DET ÄR FÖR SENT NU. NI FÅR KLARA UT DET HÄR SJÄLVA", SA HAN MED HES RÖST. GORILLORNA DROG SINA PISTOLER OCH RIKTADE DEM MOT OSS. RAYMOND BÖRJADE KLÄTTRA NEDFÖR EN STÅLSTEGE FRÅN PIREN. VI SKYMTADE EN MOTORBÅT SOM VÄNTADE NERE I VATTNET. CASSANDRA DROG MIG I ÄRMEN OCH PEKADE IN MOT LAND MED ETT DARRANDE FINGER. TRE NEFARITER STOD VID BÖRJAN AV PIREN. TUNGA YTTERROCKAR DOLDE DERAS SARGADE KROPPAR. BARA PÖLEN AV BLODBLANDAT VAR SOM SAMLADES RUNT DERAS FÖTTER ANTYDDE VAD SOM FANNS DÄR UNDER. RAYMONDS MOTORBÅT STARTADE MED ETT VRÅL OCH FÖRSVANN UT I MÖRKRET. NEFARITERNA BÖRJADE GÅ MOT OSS."

DET ÄR SVÅRT att spela en roll. Svårast är vanliga, enkla människor. Karikerade typer är enklare. Det är lättare att spela alkoholiserad privatdetektiv än vanlig industriarbetare. Detektiven behöver inte bli platt och ointressant för det. Han har sin egen personlighet, men han är en välkänd roll som du kan gå direkt in i. Vi kallar en sådan roll för arketyp.

De andra spelarna vet hur de ska reagera på arketypen. Anarkisten har en färdig reaktion när han möter polisen. Senare kan den modifieras när han inser att det finns en människa bakom batongen. Men typerna underlättar spelet i början. Det krävs inte så mycket tid för att mejsla fram rollerna.

Spelet blir riktigare, mer som en film eller bok, om rollpersonerna håller sig inom samma arketypiska universum. Detektiver, poliser och femmes fatales hör till samma lite åldrade storstadsvärld. Gängmedlemmar, storstadssamurajer och bolagsmän tillhör en modernare stadsmiljö. De åldrade arketyperna behöver inte befinna sig i en omodern miljö. Decker i Bladerunner är en arketyp från 30-talet i framtidens cyberpunk. Men tänk på stilblandningen så att den inte förstör stämningen och miljön.

Arketypen fungerar som en riktlinje för för- och nackdelar, yrke och färdigheter. Lämpliga yrken, fördelar, nackdelar och mörka hemligheter anges under beskrivningen. Du ska inte ta alla. Välj några som passar personens bakgrund. Inga krav på egenskaperna finns antecknade, men tänk på arketypen när du väljer egenskapsvärden. En femme fatale med 5 i utseende och karisma gör ingen succé. Inget hindrar att du också väljer andra för- och nackdelar än de föreslagna. Huvudsaken är att personen håller sig inom arketypens ramar i livsstil och personlighet.

Du kan skapa egna arketyper. Vi har gjort ett urval som passar en mörk storstadsvärld, många fler är möjliga, särskilt om ni väljer att spela i en annan miljö. Prata med spelledaren om vad som ska ingå i den nya arketypen. Det är lätt att hitta lämpliga förebilder i böcker och filmer. Två arketyper, New ager och Utbränd arkanist, beskrivs under magireglerna. Det är arketyper med kunskaper i magi. Spelledaren får avgöra om sådana rollpersoner passar i spelet. Du kan också beskriva rollpersonen utan att ta hjälp av en arketyp. Har du en bra idé till person kan den fungera lika bra ändå. Då är det bara att hoppa över det här kapitlet och fortsätta med egenskaperna.

Förenklade rollpersoner

Arketypen styr helt den förenklade rollpersonen. Beskrivningen och personligheten för arketypen gäller helt ut. Antal nackdelar och fördelar slås fram med vardera 1T5 och väljs bland dem som står antecknade vid arketypen. En mörk hemlighet kan väljas, men det är inte nödvändigt. Yrke antecknas som vanligt och levnadsnivån är den mellersta av de du har att välja mellan. Färdighetsvärden bestäms inte med poäng, utan du har 2 färdigheter med värde 18, 2 med värde 15 och 8 med värde 10. Välj i första hand de färdigheter som står under arketypen. Kampsporter kostar en färdighet på 18 för elever, en färdighet på 18 och en på 15 för lärare och en färdighet på 18 och två på 15 för mästare.

BESKRIVNINGAR

BESKRIVNING: Livsstil och sysselsättning. Du behöver inte följa beskrivningen exakt, men bör hålla dig inom arketypens ramar.

PERSONLIGHET: Här finns stor möjlighet till personliga variationer. Det här är bara ett förslag.

NACKDELAR OCH FÖRDELAR: Nackdelar och fördelar kan både vara knutna till hemligheten och vara sådant som är typiskt för arketypen. Du kan också välja för- och nackdelar utan anknytning till någondera om de passar in i bakgrunden.

MÖRK HEMLIGHET: Lämpliga hemligheter som passar typen. De fogas in i levnadshistorien. Mörka hemligheter uppkommer ofta tidigt i livet, så de behöver inte nödvändigtvis vara kopplade till arketypen.

YRKE: Vad du arbetar med. Det måste stämma med arketypen för att den ska fungera.

LEVNADSNIVÅ: Hur mycket pengar du har tillgängligt. Du kan välja mellan tre levnadsnivåer, där den lägsta är gratis, den mellersta kostar 10 och den högsta 20 färdighetspoäng att få. Om spelledaren tycker att det är lämpligt kan han dock ge rollpersonen vilken levnadsnivå som helst, även en som inte står antecknad under arketypen. Levnadsnivåerna beskrivs i ett eget kapitel.

FÄRDIGHETER: En del färdigheter är knutna direkt till yrket, andra till arketypen. Du kan dessutom välja andra färdigheter åt rollpersonen.

EXEMPEL: GILBERT ÄR AGENT. DU VÄLJER NACKDELAR, FÖRDELAR, MÖRK HEMLIGHET OCH FÄRDIGHETER SOM PASSAR DIN IDÉ OM HONOM. DU ANTECKNAR VAD DU KAN TÄNKA DIG ATT VÄLJA. SENARE BESTÄMMER DU EXAKT HUR MÅNGA FÖRDELAR, NACKDELAR OCH FÄRDIGHETER POÄNGEN TILLÅTER DIG ATT HA. DU GÅR HELA TIDEN TILLBAKA TILL ARKETYPEN OCH TITTAR NÄR DU BESKRIVER ROLLEN, SÅ DU BEHÖVER INTE BESTÄMMA DIG EXAKT FÖR HUR GILBERT SKA SE UT REDAN NU. DU VÄLJER 6 I LEVNADSNIVÅ OCH ANTECKNAR DET SAMT YRKET UNDERRÄTTELSEOFFICER.



VRÅLET FRÅN WOLVENS STRUPAR BLEV STARKARE. DET EKADE I GÅNGARNA OCH VI SPRANG FÖR LIVET GENOM TUNNELN. ETT URÅLDRIGT JÄRNGALLER BLOCKERADE PLÖTSLIGT VÄGEN. ROSTIGA, SLEMMIGA JÄRNSTÄNGER GICK FRÅN TAKET OCH NED I KLOAKVATTNET. WOLVEN NÄRMADE SIG BAKOM OSS. 'HJÄLP TILL!' GILBERT TOG TAG I GALLRET OCH BÖRJADE DRA. DE VRÅLANDE ROVDJUREN KOM NÄRMARE, NU SÅG VI RÖDA ÖGON GLIMMA I ANDRA ÄNDEN AV TUNNELN. VI TÄNJDE VARJE MUSKEL I KROPPEN TILL DET YTTERSTA OCH GALLRET LOSSNADE MED ETT BRAK. DET FÖLL RAKT MOT OSS. ETT TIGERSPRÅNG BAKÅT RÄDDADE MIG FRÅN ATT FÅNGAS UNDER DET. GILBERT VAR INTE LIKA VIG. GALLRET FÅNGADE HANS ENA BEN OCH FLÄKTE UPP KÖTTET PÅ VADEN. 'BARA ETT KÖTTSÅR', MUMLADE HAN, MÄRKBART BLEK.'VI FORTSÄTTER.' GÅNGEN SMALNADE AV. VI KUNDE INTE GÅ I BREDD LÄNGRE. TILL SLUT TVINGADES VI KRÄNGA OSS FÖRBI DE VASSA

EGENSKAPERNA

KROKARNA SOM STACK UT UR BETONGVÄGGARNA. JAG VRED MIG SOM EN MASK FÖR ATT INTE FÅNGAS AV DEM. GILBERT VAR BREDARE OCH KUNDE INTE UNDGÅ DEM LIKA LÄTT. HAN VAR TÄCKT AV SMÅSÅR SOM LÄCKTE BLOD. HAN BET IHOP TÄNDERNA FÖR ATT INTE SVIMMA. WOLVENS FLÄMTANDE ANDEDRÄKT HÖRDES I MÖRKRET. FRAMFÖR OSS SKYMTADE ETT LJUS. LJUSSTRÅLAR FÖLL NED GENOM ETT SCHAKT I TAKET. 'JAG HJÄLPER DIG UPP', VÄSTE GILBERT. JAG SATTE FOTEN HANS HÄNDER OCH SÖKTE MED HÄNDERNA LÄNGS SCHAKTET, FICK GREPP OM EN JÄRNKRAMPA OCH HÄVDE MIG UPP. JAG STRÄCKTE NED HANDEN TILL GILBERT OCH DROG UPP HONOM. VI DINGLADE ETT PAR METER ÖVER TUNNELGOLVET. VRÅLET VAR ÖRONBEDÖVANDE NÄR ETT HAV AV MÖRKA KROPPAR KASTADE SIG FRAM UNDER OSS."

EGENSKAPERNA BESKRIVER DIN kropp och själ. De styr också hur lätt du har att lära dig olika färdigheter. Det finns fyra fysiska egenskaper: rörlighet, styrka, tålighet och utseende, och fyra mentala: ego, karisma, uppmärksamhet och utbildning.

Egenskapsvärde

Egenskapsvärdet är i allmänhet ett tal mellan ett och tjugo. Det avgör hur välutvecklad en egenskap är. Ju högre värde, desto mer välutvecklad är egenskapen. Har du ett i styrka är du så klen att du knappt kan stå upp. Med tjugo i styrka är du en atlet. Egenskapsvärdet styr hur lätt du kan lära dig färdigheter. Har du 15 i rörlighet kan du lätt bli en skicklig akrobat. Med fem i rörlighet måste du öva betydligt längre och hårdare för att komma lika långt.

Egenskapspoäng

Egenskapspoängen används för att bestämma egenskapsvärdena. Du har 100 poäng att fördela på de åtta egenskaperna. En poäng höjer egenskapsvärdet ett steg, högst upp till 18. För varje steg över 18 måste du lägga 3 egenskapspoäng. Att höja en egenskap till 20 kostar alltså 24 egenskapspoäng (18+2x3). Normalt har inga människor egenskapsvärden över 20. Du kan alltså normalt sett lägga mellan 1 och 24 poäng på en egenskap. Egenskapspoängen kan inte användas till något annat än att bestämma egenskapsvärdena. Senare kan egenskaperna också höjas med hjälp av erfarenhet och träning. Alla egenskaper utom utseendet kan höjas på det sättet. Utseendet kan möjligen förbättras med plastikkirurgi eller minutiös kroppsvård. Träning av egenskaperna beskrivs i kapitlet Erfarenhet och träning.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER

För förenklade rollpersoner slår du 2T10 för varje egenskap och placerar ut värdena som du vill (eller om du av någon anledning föredrar det, i dne ordning som du slår fram dem). Det ger ett sämre snitt, men har du tur kan det bli riktigt bra värden. I övrigt gäller reglerna för egenskaper, till exempel för åldrande, också förenklade rollpersoner. Förenklade rollpersoner kan inte ha ett egenskapsvärde över 20.

Åldrande

Egenskaperna förändras när du åldras, eller om du från början skapar en gammal rollperson. De värden du har från början gäller åldern 15-40 år.

När du passerar 40 år sjunker rörlighet, styrka, tålighet och uppmärksamhet ett steg vardera. Ego, karisma och utbildning höjs ett steg. Det upprepas sedan när du fyllt 50 år. När du fyller 60 sjunker rörlighet, styrka, tålighet och uppmärksamhet två steg. Inga egenskaper höjs då. Samma sak händer när du fyller 70 och 80. Om någon egenskap når noll dör du av ålderdomssvaghet.

Reglerna för åldrande är frivilliga när rollpersonen skapas. Om spelledaren vill ha äldre rollpersoner i äventyret och är rädd att spelarna stretar emot om de får sämre egenskaper kan hon strunta i åldersreglerna. Se bara till att åldrade rollpersoner inte har helt orimliga värden i de fysiska egenskaperna.

Egenskapsslag

Egenskapsslaget bestämmer om du kan utföra en handling som styrs av en viss egenskap. Ett styrkeslag avgör om du kan sparka upp en låst dörr. Ett uppmärksamhetsslag säger om du får syn på kvinnan med rakkniven som står gömd i skuggorna.

Egenskapsslaget används bara när det inte finns någon färdighet som styr det du försöker göra. Att medvetet leta efter knivbeväpnade kvinnor styrs av färdigheten Leta, inte av ett uppmärksamhetsslag. Egenskapsslaget är lika med värdet i egenskapen. Om du slår under egenskapsvärdet med 1T20 lyckas du utföra vad du föresatt dig. Slår du högre misslyckas försöket.

Lyckas egenskapsslaget beräknar du effekten genom att dra resultatet från egenskapsvärdet. Hög effekt betyder att handlingen lyckas fullständigt. Vid lägre effekt lyckas du bara nätt och jämnt. I kapitlet Färdigheter finns en tabell som visar hur bra du lyckas vid olika effekt. Reglerna för perfekta och totalt misslyckade slag gäller också för egenskapsslag. Om handlingen är mycket svår att utföra kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska lyckas. Hon kan till exempel bestämma att all effekt på fem eller lägre är ett misslyckande. I vissa fall bör spelledaren slå egenskapsslaget. Det gäller till exempel om du ska upptäcka någon som gömt sig. Om spelledaren ber dig slå en tärning inser du att det är något lurt på gång och blir misstänksam. Då är det bättre att spelledaren slår utan att säga vad saken gäller.

EXEMPEL: DU HAR 100 POÄNG ATT FÖRDELA PÅ GILBERTS EGENSKAPER. HAN SKA VARA SMIDIG OCH SKÄRPT, MEN INTE ÖVERDRIVET STARK OCH TÅLIG. HAN HAR ETT LITE KANTIGT UTSEENDE OCH ÄR



M HAN HADE OTUR OCH DE TRÄNGDE IN HONOM I ETT HÖRN SKULLE HAN STOPPA IN PISTOLEN I MUNNEN OCH BLÅSA AV SIG SKALLEN.

-STEVE NILES

INTE SÄRSKILT VACKER. HAN HAR EN GYMNASIEUTBILDNING, MEN INGEN UNIVERSITETSEXAMEN. DU FÖRDELAR POÄNGEN.

RÖRLIGHET	18
STYRKA	15
TÅLIGHET	11
UTSEENDE	8
EGO	15
KARISMA	12
UPPMÄRKSAMHET	10
UTBILDNING	11

NÄR HAN FYLLER 40, OM ETT ÅR, KOMMER RÖRLIGHET, STYRKA, TÅLIGHET OCH UPPMÄRKSAMHET ATT SJUNKA ETT STEG, MEDAN EGO, KARISMA OCH UTBILDNING HÖJS ETT STEG. DET FÖRÄNDRAR HANS SEKUNDÄRA EGENSKAPER, MEN INTE HANS FÄRDIGHETER.

FYSISKA EGENSKAPER

De fyra första egenskaperna beskriver fysik och utseende. Du börjar med att bestämma hur stark och snabb, uthållig och vacker din rollperson är. Det avgör hur poängen ska fördelas mellan egenskaperna. Du behöver inte lägga lika många poäng på de fysiska och de mentala egenskaperna. Du kan vara stor, stark, smidig, vacker och ganska dum och disträ, eller liten, klen, klumpig och oerhört intelligent och välutbildad. Var och en av egenskaperna innefattar flera drag och talanger. De förklaras närmare nedan. Inom parentes står den förkortning som används senare i spelet och på rollbeskrivningen.

Rörlighet (RÖR)

ROVDJURET RESER SIG FRÅN SITT SÖNDERSLITNA OFFER OCH SPETSAR ÖRONEN. EN KULA SLÅR IN I VÄGGEN BAKOM HENNE. HON SER SIG SNABBT OM OCH TAR ETT SPRÅNG UT I MÖRKRET.

TJUVEN ÅLAR SIG FÖRSIKTIGT IN GENOM VENTILATIONSTRUMMAN. HAN TVINGAS VRIDA SIG SOM EN MASK FÖR ATT INTE FASTNA I DET DAMMIGA RÖRET.

EN VÅG AV MÖRKER OCH HETTA SLÅR UT NÄR DEMONEN MATERIALISERAS. ARKANISTEN TAR OFRIVILLIGT ETT HALVT STEG BAKÅT OCH KLIVER NÄSTAN ÖVER DET SKYDDANDE PENTAGRAMMETS LINJER, MEN LYCKAS I SISTA STUND ÅTERFÅ BALANSEN.

Rörlighet är både snabbhet, smidighet och balans. Den avgör hur god kontroll du har över din kropp. En rörlighet på ett antyder att du har någon svår nervsjukdom. Någon med rörlighet tjugo kan dansa på slak lina och åla sig in i de trångaste utrymmen.

RÖRLIGHETSSLAGET Rovdjuret slår ett rörlighetsslag för att hinna undan innan nästa kula avfyras. Tjuven slår för att ta sig igenom röret utan att fastna. Arkanisten slår för att behålla balansen och inte bryta pentagrammet.

Styrka (STY)

ROVDJURET KASTAR SIG MOT JÄRNSTAKETET MED ETT VRÅL. GALLRET GER VIKA OCH DE VITA TÄNDERNA BLOTTAS I ETT BELÅTET GRIN.

TJUVEN TAR SPJÄRN MED FINGERTOPPARNA FÖR ATT HÅLLA SIG KVAR I SCHAKTET. HAN DRAR SIG LÅNGSAMT UPP, UNDAN DE HOTANDE FLÄKTBLADEN SOM ROTERAR UNDER HONOM.

NOSFERATUN GRIPER TAG I MANNENS NACKE OCH SLUTER LÅNGSAMT HANDEN. HAN HÖR DET KRASANDE LJUDET NÄR BENET KROSSAS UNDER SKINNET.

Styrka är att använda sin muskelkraft på bästa sätt för att uppnå sitt mål. Alla har inte samma förutsättningar att bygga upp sina muskler. Kvinnor får aldrig lika mycket muskler som män. En styrka på tjugo betyder att du har tränat upp dig till toppen av din egen förmåga. En väldig man med styrka tjugo är starkare än en kvinna eller en mindre man med samma styrka, men alla har lika god kontroll över sina muskler.

STYRKESLAGET När rovdjuret slungar sig mot staketet krävs ett styrkeslag. Likaså när en människa försöker lyfta ett väldigt stenblock eller dra sig uppför ett rep med ena armen. Då passar ingen färdighet, utan den råa styrkan fäller avgörandet.

Tålighet (TÅL)

ROVDJURET FÅR EN KULA I SIDAN. DET SVARTNAR FÖR ÖGONEN, MEN MED ETT VRÅL TVINGAR HON BLICKEN ATT KLARNA OCH HÅLLER SIG PÅ BENEN.

VAMPYRENS OFFER LIGGER FÖRSVAGAD AV BLODFÖRLUSTEN OCH KÄMPAR FÖR ATT HÅLLA SIG KVAR I LIVET.

DEN FLYENDE MANNEN HÖR HALVMÄNSKLIGA VRÅL BAKOM SIG OCH TVINGAR SIG ATT SPRINGA VIDARE GENOM DE MÖRKA RUINERNA, MIL EFTER MIL.

Tålighet är att motstå smärta och sjukdom, att klara utmattning, hunger och törst. Tåligheten är densamma för alla. En tålighet på ett har den som ständigt lever på dödens brant. Minsta ansträngning tömmer alla krafter. En tålighet på tjugo betyder att du klarar väldiga umbäranden och kan ta svåra skador utan att dö.

TÅLIGHETSSLAGET Rovdjuret som träffas av förföljarnas kulor måste slå ett tålighetsslag för att inte falla ihop. Mannen med blodförlusten slår ett tålighetsslag för att inte duka under. Löparen slår för att kunna springa vidare.

Utseende (UTS)

Utseendet är ett mått på din skönhet. Har du mycket högt eller mycket lågt utseende drar du blickarna till dig. Vackra människor gör lättare intryck på det motsatta könet. Utseendeslaget är inte särskilt vanligt. Det avgör det första, yttre intrycket du gör. Lyckas det är främmande människor intresserade. Det första goda intrycket kan förstås saboteras av ett dåligt beteende.

Mentala egenskaper

De mentala egenskaperna beskriver personlighet och psyke. Beskriv personligheten genom att placera ut egenskapspoängen på de mentala egenskaperna.

Ego (EGO)

ARKANISTEN STUDERAR DE DARRIGA TECKNEN SOM STÅR RISTADE I MURBRUKET. "DET ÄR SAMMA TECKEN SOM PÅ MORDPLATSEN, MEN SPEGELVÄNDA," SÄGER HAN PLÖTSLIGT.

TJUVEN FÖRSÖKER PÅMINNA SIG VÄGEN GENOM DEN SLINGRANDE LABYRINTEN. HAN TAR FEL VID EN KRÖK, MEN RÄTTAR SIG OCH KOMMER SÅ SMÅNINGOM FRAM TILL KONTORET DÄR SVAGA RÖSTER HÖRS GENOM VENTILATIONSGALLRET. KVINNAN STIRRAR SKRÄCKSLAGEN IN I DET RASANDE VILDDJURETS KÄFTAR. HON VILL SVIMMA, MEN HÅLLER SIG MED EN KRAFTANSTRÄNGNING KVAR PÅ FÖTTER. HON MAKAR SIG LÅNGSAMT BORT MOT DET MEDVETSLÖSA BARNET VID MONSTRETS TASSAR.

Ego är intelligens, minne och viljestyrka samlat i ett. Ego avgör om du lyckas lösa ett svårt problem eller påminna dig något diffust minne.

EGOSLAGET Arkanisten som studerar de inristade tecknen kan slå ett egoslag, men det är vanligare att spelarens intelligens får avgöra ett sådant problem. Tjuven slår ett egoslag för att hitta rätt. Kvinnan slår för att kunna stå emot det grinande rovdjuret.

Karisma (KAR)

DETEKTIVEN SPÄNNER BLICKEN I KOMMISSARIEN. "NOG KAN VÄL JAG FÅ SE MORDPLATSEN."

PRÄSTEN SPÄNNER BLICKEN I SIN FÖRSAMLING. "OCH JAG SÄGER ER," ROPAR HAN, "I EXUS NAMN SKA NI FÖLJA HANS UTVALDA OCH HANS ORD SKA VARA ER LAG."

HON LER MOT HONOM ÖVER BORDET. "DU ÄR VACKER," SÄGER HON. HAN TITTAR NED OCH RODNAR.

Karisma är din utstrålning och charm. Människor med karisma kan övertyga andra om att de har rätt, hetsa folkmassor att följa dem eller charma och förföra sina arma medmänniskor.

KARISMASLAGET Detektiven slår för att övertyga kriminalinspektören att han ska få titta på brottsplatsen. Prästen slår för att hetsa sina åhörare och flickan för att charma den unge mannen.

Uppmärksamhet (UPP)

ROVDJURET SPETSAR ÖRONEN OCH HÖR JÄGARNAS SMYGANDE STEG. DET KRYPER IHOP OCH VÄNTAR PÅ RÄTT TILLFÄLLE ATT ANFALLA.

TJUVEN FÅR I SISTA STUND SYN PÅ LARMTRÅDEN. HAN DRAR UNDAN HANDEN OCH TAR UPP SINA VERKTYG FÖR ATT KOPPLA RUNT.

DETEKTIVEN STÅR OCH DISKUTERAR MORDGÅTAN MED INSPEKTÖREN, NÄR HANS BLICK PLÖTSLIGT FALLER PÅ ETT EGENDOMLIGT TECKEN TECKNAT I BLOD PÅ ASFALTEN.

Uppmärksamhet är ett mått på din sinnesskärpa. Är du uppmärksam lägger du märke till detaljer, upptäcker dolda ting, svaga dofter och ljud. Uppmärksamhetsslaget används när du inte medvetet letar efter något, utan bara råkar upptäcka det.

UPPMÄRKSAMHETSSLAGET Rovdjuret slår för att höra förföljarnas steg, tjuven för att se den tunna tråden. Detektiven letar inte aktivt spår på mordplatsen och slår därför för att se tecknet.



AGI HANDLAR OM KRAFT. DET HANDLAR OM ATT SE DEN VERKLIGA VÄRLDEN BAKOM SKUGGORNA. -NEIL GAIMAN

Utbildning (UTB)

"KAMBRIUM", MUTTRAR STUDENTEN TYST FÖR SIG SJÄLV, "EN GEOLOGISK PERIOD, NÅGONSTANS I NÄRHETEN AV SILUR OM JAG INTE MINNS FEL."

"VI SLÅR UPP DET SÅ SLIPPER DU GRUBBLA," SÄGER HANS KAMRAT.

Utbildning är din bokliga bildning. Utbildningsslaget avgör din allmänbildning och kunskaper i specialämnen du är utbildad i. Med hög utbildning är du van att leta information i bibliotek, dataregister och bland människor. Upp till 15 motsvarar utbildningsvärdet också antalet år du har studerat, över 15 motsvarar det två år per steg. De allra flesta har därför en utbildning på lägst nio, troligen elva eller högre.

UTBILDNINGSSLAGET Studenten slår för att påminna sig vad kambrium är. Det räknas till allmänbildningen att veta det. Hans kamrat får slå ett slag för att hitta uppgifter om kambrium i ett lexikon eller en fackbok.

Sekundära egenskaper

De sekundära egenskaperna beräknas utifrån dina fysiska egenskaper. De bestämmer mer exakta saker som hur mycket du kan lyfta och hur långt du orkar springa. Då slipper spelare och spelledare gräla om vad rollpersonen kan och inte kan göra. Du lägger inga egenskapspoäng för att få de sekundära egenskaperna.

Förenklade rollpersoner

Förenklade rollpersoner beräknar sekundära egenskaper på vanligt sätt.

BÄRFÖRMÅGA Du kan bära din styrka i kilo utan att bli utmattad. Det förutsätter att du går i någorlunda lugn takt. Det är i allmänhet omöjligt att bära mer än tre gånger styrkan någon längre sträcka. När du springer kan du bara bära halva din styrka utan att förpinkas. Bär du mer än din bärförmåga minskar uthålligheten med tre poäng i timmen för varje kilo utöver bärförmågan. Den förlusten är utöver de uthållighetspoäng du förlorar bara genom att förflytta dig (se Tid och förflyttning.)

Du kan maximalt lyfta din styrka gånger tio i kilo.

EXEMPEL: GILBERT HAR 15 I STYRKA. HAN KAN BÄRA 15 KILO UTAN ATT BLI UTMATTAD. BÄR HAN 25 KILO FÖRLORAR HAN 30 UTHÅLLIGHETSPOÄNG I TIMMEN (3X10). EFTER DRYGT TVÅ TIMMAR MÅSTE HAN VILA. HAN KAN MAXIMALT LYFTA 150 KILO.

FÖRFLYTTNING Du kan röra dig din rörlighet/2 i meter under en stridsrunda. En stridsrunda är fem sekunder. En vältränad person kan springa sex gånger längre under en stridsrunda (rörx3). Det beskrivs närmare under Tid och förflyttning.

HANDLINGAR Under en stridsrunda kan du utföra ett visst antal handlingar. Ju fler handlingar du har, desto mer hinner du göra under stridsrundan. Rörligheten styr hur många handlingar du har. Alla kan utföra minst två handlingar under en stridsrunda. Har du en rörlighet på 16-19 får du ytterligare en handling. En rörlighet på 20-29 ger +2 handlingar. Därutöver får du ytterligare en handling för varje tio i rörlighet, högst upp till 9 handlingar. Fler än 9 handlingar kan ingen varelse utföra under en stridsrunda. Handlingar och stridsrundan förklaras närmare under Strid.

INITIATIVBONUS Initiativbonusen styr i vilken ordning de stridande anfaller i strid. Initiativet avgörs av ett slag med 1T10. Den som slår högst anfaller först, sedan den som slår näst högst, osv. Initiativbonus höjer eller sänker det resultat som du slår fram. Har du hög initiativbonus hinner du ofta anfalla först. De som är så långsamma att de har avdrag från slaget anfaller nästan alltid sist. Initiativbonusen beräknas utifrån rörligheten. Varje steg över 12 i rörlighet ger +1 i initiativbonus. De långsamma får avdrag. För varje steg under 8 i rörlighet dras –1 från slaget.

SKADEBONUS Den som är smidig och stark gör mer skada när han slåss med bara händerna eller med närstridsvapen. Du lägger en skadebonus till effekten du gör när du hugger eller slår mot en motståndare.

Skadebonusen baserar sig på styrkan och rörligheten. Tabellen visar vilka tillägg eller avdrag du gör till effekten när du slåss i närstrid. Skadebonusen används bara i närstrid och i strid med kastvapen. Den gäller inte skjutvapen. När du kastar ett vapen läggs halva skadebonusen, avrundad nedåt, till effekten. Efter 60 ökar skadebonusen med ett för varje tiotal i ökade egenskapsvärden.

STY+RÖR	Skadebonus
3-6	–3
7-10	–2
11-14	1
15-20	0
21-24	+1
25-28	+2
29-32	+3
33-40	+4
41-46	+5
47-54	+6
55-60	+7

EXEMPEL: GILBERTS STYRKA PLUS RÖRLIGHET BLIR 33. HAN HAR EN SKADEBONUS PÅ +4. DEN LÄGGS TILL EFFEKTEN NÄR HAN SLÅSS MED NÄRSTRIDSVAPEN ELLER BARA HÄNDERNA. MED KASTVAPEN LÄGGS +2 TILL EFFEKTEN.

SKADEKAPACITET Du tål en viss mängd skada utan att dö. Små och klena människor dör lättare än sega och starka. Skadorna representeras av fyra olika sorters sår: skråmor, lätta sår, allvarliga sår och dödliga sår. Skråmor är skrubbsår, små skärsår och lätta blåmärken, bulnader och brännsår. Lätta sår är större skärsår, stora blåmärken, större brännsår och lätta krosskador. Allvarliga sår är djupa skärsår, krossade och brutna ben, svåra brännskador och sönderslitna muskler och senor. Dödliga sår dödar direkt eller efter en kort tid. När du har fått tillräckligt många sår av en typ räknas de ihop och blir ett svårare sår. Tillräckligt många skråmor räknas som ett lätt sår, tillräckligt många lätta sår som ett allvarligt och tillräckligt många allvarliga sår som ett dödligt. Det innebär inte att det mirakulöst bildas ett värre sår än tidigare. Snarare är det så att summan av smärta och blodförlust från de tidigare såren anstränger kroppen extra mycket. En stark person tål fler sår av olika typ än en svagare. Tåligheten avgör hur många sår av en typ du klarar innan de räknas som ett sår av svårare slag. I tabellen visas sambandet mellan tålighetsvärde och hur många sår av en viss typ du kan få innan de räknas som ett svårare sår. Ett dödligt sår dödar alltid. Du kan alltså inte ha flera dödliga sår, utan dör av det första. Över 30 ökar antalet skråmor, lätta och allvarliga ett steg för varje 5 i tålighet. Vid tålighet över 80 ökar antalet ett steg för varje 10 i tålighet.

Skadekapacitet vid olika tålighet

TÅL 1-5	3 SKRÅMOR = 1 LÄTT 2 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 2 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 6-10	4 SKRÅMOR = 1 LÄTT 3 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 2 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 11-15	4 SKRÅMOR = 1 LÄTT 3 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 16-20	5 SKRÅMOR = 1 LÄTT 4 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 21-25	6 SKRÅMOR = 1 LÄTT 5 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 3 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT
TÅL 26-30	7 SKRÅMOR = 1 LÄTT 6 LÄTTA = 1 ALLVARLIGT 4 ALLVARLIGA = 1 DÖDLIGT

EXEMPEL: GILBERT HAR 11 I TÅLIGHET. FYRA SKRÅMOR PÅ HONOM MOTSVARAR ETT LÄTT SÅR, TRE SÅR ETT ALLVARLIGT OCH TRE ALLVARLIGA ETT DÖDLIGT.

UTHÅLLIGHET

Uthålligheten avgör hur mycket du orkar. Den bestämmer hur länge du kan springa, slåss, älska eller hålla dig vaken utan att falla ihop. Uthålligheten beräknas som din tålighet x 5 +30. Uthålligheten minskar med tre per timme för varje kilo du bär utöver din bärförmåga. Den minskar också vid ansträngningar. Du får tillbaka en poäng uthållighet vid tre minuters vila. Det blir fem poäng på 15 minuter och 20 poäng under en timmes vila.

EXEMPEL: MED 11 I TÅLIGHET HAR GILBERT EN UTHÅLLIGHET PÅ 85.

MÖRKA HEMLIGHETER



HJÄLTARNA I KULT har en anknytning till mörkret. Någon händelse i ditt förflutna, ett arv från tidigare generationer eller uppslitande möten med mörka makter har öppnat en kanal mot det destruktiva och vansinniga. En sådan mörk händelse ligger bakom många av dina nackdelar. Hemligheten kan användas av spelledaren för att skapa äventyr . Den kan plötsligt dyka upp och börja jaga dig i form av förbannelser, uppdrag som måste utföras, brott som måste sonas. Hemligheten påminner om en nackdel, men där nackdelen är en reaktion hos rollpersonen är hemligheten själva orsaken. I stället för att säga, "Jag tål inte att se blod", kan du säga "När jag var sju år fick jag bevittna hur min mor slets sönder av en varelse som min styvfar frambesvor ur sina pentagram i källaren. Jag har förträngt det, men det är därför jag inte tål att se blod."

Alla med negativ mental balans har en mörk hemlighet. Någonting har orsakat allt detta mörker i rollpersonen. Också om du har positiv balans är det mycket möjligt att du har en hemlighet. Det väljer du själv.

Du kan hitta på egna hemligheter som passar till rollpersonens levnadshistoria och till den typ av äventyr som spelledaren planerar. Vi ger några förslag på mörka hemligheter som kan fungera som inspiration.

Välj en hemlighet som passar din arketyp och dina nackdelar. Vid arketyper anges hemligheter som kan passa till typen. Vid hemligheterna anges några nackdelar som kan ha sitt ursprung i hemligheten. Hemligheten kan också vara orsaken till fördelar, som magisk intuition och sjätte sinne, som utlöses av traumat i upplevelsen.

Spelledaren avgör vilka bakgrunder och hemligheter som kan godtas i spelet. Kult är i första hand tänkt att spelas med hjältar som kämpar mot mörkret. Alltför destruktiva personer med blodiga förbrytelser på sina samveten är dels svårspelade, dels får de lätt spelet att spåra ur. Bestäm vad som orsakade hemligheten och foga in den i levnadshistorien. Ingenting hindrar att du har flera mörka hemligheter om de hänger ihop och är rimliga. Flera av hemligheterna vi ger exempel på har en ockult anstrykning.

De gör att rollpersonerna har träffat på övernaturliga makter innan spelet börjar. Om spelledaren vill ha mer "oskuldsfulla" rollpersoner kan hon förbjuda sådana hemligheter. Då återstår Ansvarig för medicinska experiment, Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom och Skyldig till brott som möjliga hemligheter.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER Välj en av de mörka hemligheter som står under din arketyp, om du vill. Du kan välja att inte ha någon mörk hemlighet, också om du har en negativ mental balans.

EXEMPEL: EN FÖRBANNELSE VILAR ÖVER GILBERTS SLÄKT. DEN ÄLDSTE SONEN I VARJE GENERATION ÄR FÖRUTBESTÄMD ATT DÖDA SIN YNGSTE BROR. DET ÄR INGENTING SOM FAMILJEN ERKÄNNER FÖR SIG SJÄLVA, MEN DE VET ATT FÖRBANNELSEN VILAR ÖVER DEM. GILBERT VAR 8 ÅR NÄR HANS YNGRE BROR SIMON FÖDDES. NÄR BRODERN VAR NÅGRA MÅNADER SKICKADES GILBERT TILL EN INTERNATSKOLA I PARIS. NÄR HAN VAR HEMMA PÅ LOVEN HÖLLS HAN UNDER STÄNDIG UPPSIKT NÄR HAN VAR TILLSAMMANS MED SIN BROR. HAN BLEV MER OCH MER IRRITERAD PÅ SIMON OCH BÖRJADE RETA OCH SKRÄMMA HONOM. EN EFTERMIDDAG NÄR GILBERT VAR 12 ÅR VAR HAN ENSAM HEMMA MED BRODERN. HAN LOCKADE NED HONOM I MATKÄLLAREN UNDER HUSET OCH LÅSTE IN HONOM. DET DRÖJDE FEM TIMMAR INNAN FAMILJEN KOM HEM, BÖRJADE LETA EFTER POJKEN OCH HITTADE HONOM. HAN VAR SVÅRT BITEN AV RÅTTOR OCH HADE FÖRLORAT MYCKET BLOD. NÅGRA TIMMAR SENARE DOG HAN. SAKEN TYSTADES NED INOM FAMILJEN. MEN GILBERT KÄNNER EN STÄNDIG TYST ANKLAGELSE SOM GÖR ATT HAN SÄLLAN BESÖKER SINA FÖRÄLDRAR. HAN TROR INTE PÅ FÖRBANNELSER, MEN GREPS ÄNDÅ AV PANIK NÄR HANS FÖRSTA BARN VISADE SIG VARA EN POJKE. NÄR HANS FRU VILLE HA ÄNNU ETT BARN BLEV HAN VETTSKRÄMD OCH SKILDE SIG.

DU SKRIVER FÖRBANNELSE UNDER MÖRKA HEMLIGHETER PÅ ROLLFORMULÄRET. DETALJBESKRIVNINGEN AV FÖRBANNELSEN GÖRS PÅ ETT SEPARAT PAPPER.

I LEVNADSHISTORIEN ANTECKNAR DU ATT SIMONS FÖDELSE OCH DÖD UTLÖSTE DEN GAMLA FAMILJEFÖRBANNELSEN:

19/4-61 ROUENS ALLM. SJUKHUS G:S BROR SIMON FÖDS FÖRBANNELSEN AKTUALISERAS

21/8-61 PARIS G SKICKAS TILL INTERNATSKOLA I PARIS

17/4-65 FÖRÄLDAHEMMET, ROUEN G:S BROR SIMON DÖR FÖRBANNELSEN GÅR I UPPFYLLELSE

Mörka hemligheter

ANSVARIG FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT
BESATT OCH HEMSÖKT
FAMILJEHEMLIGHETER
FÖRBANNELSE
FÖRBJUDEN KUNSKAP
OCKULTA UPPLEVELSER
OFFER FÖR BROTT
OFFER FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT
PAKT MED MÖRKA MAKTER
SINNESSJUKDOM
SKYLDIG TILL BROTT
ÖVERNATURLIG UPPLEVELSE

ANSVARIG FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT "JAG HADE STÖRNINGAR I TIDIGARE EXPERIMENT. EN FÖRSÖKSPERSON SLET LOSS ELEKTRODERNA OCH SLOG SIG BLODIG MOT VÄGGEN. JAG BORDE HA SETT FARAN INNEN DET VAR FÖR SENT. JAG HADE HYRT EN UNG STUDENT OCH DROGAT HONOM MED PREGLANADIN. HAN SOV LUGNT I TVÅ TIMMAR. SEDAN LÖPTE EEG:T AMOK.

JAG TRODDE DET VAR EN HJÄRNBLÖDNING OCH SPRANG IN I FÖRSÖKSRUMMET. HAN VAR INTE DÖD, MEN KROPPEN VAR FÖRVRIDEN SOM PÅ ETT BALSAMERAT LIK, GRÖNGUL MED MÖRKA FLÄCKAR. JAG AVBRÖT EXPERIMENTET OCH TOG ALDRIG UPP DET IGEN. POJKEN VAKNADE ALDRIG. HAN DOG EFTER NÅGRA VECKOR. MEN HAN KOM TILLBAKA I DRÖMMARNA. HAN HAR FÖRFÖLJT MIG SEDAN DESS."

Du har, i vetenskapens namn, utfört tvivelaktiga experiment inom medicin eller någon närliggande disciplin. Du förföljs av dåligt samvete, och dessutom troligen av försökspersoner som fått sina liv förstörda eller ättlingar till försvunna försökspersoner.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobier: döden; försöksdjur; ljud; modern teknik; mörker; sjukhus; sömn, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Rationalist, Tvångshandlingar: noggrannhet; renlighet



THAT SECOND NIGHT, THE FRAGILE BOUNDARIES 'TWEEN MY SOUL AND THE HORRORS WHICH SUFFUSED THE PENSION VENEUR JUST CRUMBLED AWAY.

-R.J.M. LOFFICIER

BESATT OCH HEMSÖKT "DET BÖRJADE NÄR JAG FLYTTADE TILL GAMLA STAN. JAG KÄNDE FRÅN BÖRJAN EN NÄRVARO I RUMMET. FÖRSTA NATTEN VAKNADE JAG PÅ GOLVET I TRAPPHUSET. NÄSTA NATT VAKNADE JAG AV ETT LJUD. NÄR JAG TÄNDE LAMPAN VAR ALLA MÖBLER UTOM SÄNGEN SÖNDERSLAGNA. EN ANNAN NATT HADE JAG SLITIT UPP LÅNGA REVOR PÅ BRÖSTEN MED NAGLARNA. RIKTIGT RÄDD BLEV JAG FÖRST NÄR JAG VAKNADE PÅ GOLVET I BADRUMMET TIDIGT EN MORGON, NAKEN, TÄCKT AV ETT GRÖNGRÅTT SLEM OCH ALLDELES STEL. PÅ GOLVET LÅG EN BLODIG KNIV. KAKLET OCH GOLVET VAR FLÄCKAT MED BLOD. JAG BERÄTTADE ALDRIG FÖR NÅGON, STÄDADE BARA OCH FLYTTADE VECKAN DÄRPÅ, MEN PRECIS INNAN JAG SOMNAR PÅ KVÄLLARNA KÄNNER JAG FORTFARANDE EN NÄRVARO."

Du har lätt att bli besatt och har någon gång drabbats av en ande eller något annat väsen. Du kan ha blivit besatt av en demon eller jagad av något andeväsen.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: cellskräck; drömmar; döden; mörker; ockulta händelser; ensamhet; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Mardrömmar, Missbrukare, Ofrivilligt medium, Rationalist, Tvångstankar

FAMILJEHEMLIGHET "NÄR JAG BÖRJADE FÖRSTA KLASS FÖRSTOD JAG ATT NÅGOT VAR FEL. INGA ANDRA I KLASSEN FÖLJDE MED MAMMA OCH MORMOR TILL KYRKOGÅRDEN VID FULLMÅNE. DE HADE ALDRIG SETT HUR KISTORNA GRÄVDES UPP OCH STINKANDE KROPPSDELAR SÅGADES LOSS, SVEPTES I FLÄCKIGA TYGER OCH TOGS HEM TILL KÖKET. ANDRAS MORMÖDRAR HADE INGEN KOPPARYXA HÄNGANDE ÖVER SPISEN ATT HUGGA UPP KÖTTET MED. DE HADE ALDRIG MUMLAT DE HEMLIGA ORDEN OCH SLITIT KÖTTET FRÅN BENEN MED TÄNDERNA. JAG BERÄTTADE ALDRIG FÖR NÅGON AV DE ANDRA. JAG ANTOG ATT ALLA FAMILJER HADE SÅNA HEMLIGHETER."

Din familj har någon väl bevarad hemlighet som du invigdes i som barn. De kan vara kannibaler, dyrka mörka gudar med djuroffer i källaren eller hälften av familjen kan vara nosferatu.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobier: blod; djur; döda; eld; mörker; ockulta händelser; underjorden; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad av familjen, Mardrömmar, Missbrukare, Mytoman, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångshandlingar

FÖRBANNELSE "DET ÄR SÄRSKILT FÖR DIG," SA FÖRSÄLJAREN PÅ BRUTEN FRANSKA OCH RÄCKTE ÖVER BANDET. ETT VANLIGT KASSETTBAND. DET STOD NÅGOT PÅ FODRALET, LITE SOM ARABISKA, MEN INTE RIKTIGT. JAG TOG HEM DET OCH SPELADE DET, GÅNG PÅ GÅNG, RINGLANDE MELODIER OCH EN DOV RYTM I BAKGRUNDEN. JAG KUNDE INTE FÖRMÅ MIG ATT STÄNGA AV DET. DET RINGDE PÅ DÖRREN. POLISEN. "ÄR NI BERTRAND FRESNAN? JAG ÄR LEDSEN ATT BEHÖVA MEDDELA ATT ER FRU ÄR DÖD." HON HADE HOPPAT FRAMFÖR EN T-BANEVAGN. SJÄLVMORD. OCH DET VAR BARA BÖRJAN. SEDAN DOG LOUISE. OCH SEDAN PATRICK. JAG FLYDDE FRÅN ALLT, FRÅN HEM OCH VÄNNER. MEN BANDET TOG JAG MED MIG. JAG SPELAR DET VARJE KVÄLL."

Du och/eller din familj är drabbad av någon vedervärdig förbannelse. Äldsta sonens själ kan vara såld åt djävulen. Yngsta sonen kan vara förutbestämd att döda sin far utan att själv vara medveten om det. Du kan själv vara förbannad, eller ha drabbats av förbannelsen som vilar över någon annan familjemedlem. Du kan vara på flykt undan förbannelsen.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: döden; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förbannelse, Förföljelsemani, Hemsökt, Mardrömmar, Missbrukare, Mytoman, Otur, Personlighetsklyvning, Rationalist, Tvångstankar

FÖRBJUDEN KUNSKAP "I VUXEN ÅLDER TRODDE JAG MINNESFRAGMENTEN FRÅN MIN BARNDOM VAR FANTASIER; DEN VACKRA KVINNAN SOM KOM HEM TILL MIN FAR OCH GAV HONOM SKIMRANDE SPELKORT DÄR PERSONERNA RÖRDE SIG OCH TALADE. MÄNNEN MED TATUERADE ANSIKTEN SOM GÖMDE SIG I VÅR KÄLLARE. STANKEN FRÅN DET OTÄNKBARA SOM TOG FORM I PAPPAS ARBETSRUM OCH LÄMNADE EN VIT FLÄCK I MITT MINNE. NÄR JAG ANVÄNDE DET I MIN ROMAN TRODDE JAG DET VAR ETT BARNS PÅHITT. MEN NÄR MÄNNEN MED TATUERADE ANSIKTEN DÖK UPP, NÄR ETT KORT MED MIN DÖDE FARS LEVANDE ANSIKTE EN DAG LÅG I BREVLÅDAN OCH VISKADE EN VARNING, DÅ FÖRSTOD JAG ATT MINNET TALADE SANNING."

Du har på något sätt kommit över hemligheter du inte borde ha. Det kan röra något ockult sällskap, någon kult eller till och med någon gudom. Du känner kanske, utan att själv veta det, till nyckeln som kan lösa odödlighetens gåta eller öppna portarna ned till



ANKEN PÅ VAD JAG TÄNKER GÖRA MED DIG GÖR TILL OCH MED MIG LITE ILLAMÅENDE!

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

underjorden. På grund av hemligheten jagas du av olika fiender.
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Tvångshandling

OCKULTA UPPLEVELSER "JAG TRODDE INTE PÅ DEMONER. INTE FÖRRÄN LUFTEN BÖRJADE VIBRERA OCH RUMMET FYLLDES AV ETT MÖRKER SOM STRÖMMADE UT OCH UTPLÅNADE ALLT LJUS. JAG SÅG ALDRIG JONATHAN DÖ, HÖRDE BARA HANS SKRIK OCH KÄNDE DET VARMA BLODET SOM STÄNKTE MIG I ANSIKTET. NÄR MÖRKRET SKINGRADES VAR BLOD OCH INÄLVOR DET ENDA SOM FANNS KVAR AV HONOM. I KRITCIRKELNS MITT VAR ETT PRIMITIVT TECKEN RITAT I BLOD, ETT TECKEN JAG SKULLE FÅ ANLEDNING ATT FRUKTA..."

Du har deltagit i eller varit vittne till ockulta upplevelser. Det kan handla om frambesvärjande av demoner, offerriter, öppnande av portaler till andra världar eller riter som förvandlar någon människa till oigenkännlighet. Upplevelsen kan vara kopplad till familjen, till vänner du fått senare eller till ditt eget ockulta intresse.
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångstankar

OFFER FÖR BROTT "PAMIRA OCH KIM VAR ALLTID GRYMMA MOT MIG. DE VAR TVILLINGAR OCH MINA ÄLDRE SYSKON, MEN SÅ OLIKA MIG MAN KAN BLI. NÅGRA MINNEN ÄR SVÅRARE ÄN ANDRA; NÄR DE DÖDADE MIN HUND, OCH LÄMNDE HANS AVHUGGNA HUVUD I MIN SÄNG. NÄR DE BAND MIG I STALLET OCH SLOG MIG MED HÄSTPISKAN, TVINGADE MIG ATT SE PÅ NÄR DE SKAR UPP VÅR DRÄKTIGA KATTA OCH LÄT HENNE FÖRBLÖDA. DE LÅSTE IN MIG I KÄLLAREN TILLSAMMANS MED KATTANS KROPP SOM LOCKADE FRAM RÅTTORNA. NÄR DE BLEV ÄLDRE TVINGADE KIM MIG GÖRA SAKER, SAKER HAN SA ALLA GJORDE MED SIN ÄLDRE BROR. JAG SKÄMDES OCH DRÖMDE OM ATT TA LIVET AV MIG. DET VAR EN BEFRIELSE NÄR HAN HAMNADE PÅ ANSTALT EFTER ATT HA MÖRDAT GUBBEN KWERZOW. EFTER EN VECKA HJÄLPTE PAMIRA HONOM ATT RYMMA. VI HÖRDE ALDRIG MER AV DEM. MEN JAG VET ATT DE FINNS NÅGONSTANS, ATT DE KAN KOMMA TILLBAKA."

Du har utsatts för något vedervärdigt brott eller tvingats delta i avskyvärda ritualer som har satt bestående spår. Det kan handla om misshandel, våldtäkt eller grova kränkningar av något annat slag. Du har aldrig vågat berätta om upplevelserna för någon.
NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; eld; ljud; modern teknik; mörker; personer av motsatt kön, Förträngning, Förföljelsemani, Mardrömmar, Mytoman, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Tvångstankar

OFFER FÖR MEDICINSKA EXPERIMENT "MITT FÖRSTA MINNE ÄR FRÅN NÅGOT AV ALLA TESTER, BLODPROVER OCH KONTROLLER. MAMMA SA ATT DET VAR FÖR ATT JAG INTE SKULLE BLI SJUK. SENARE FÖRSTOD JAG ATT "MAMMA" INTE VAR MIN RIKTIGA MAMMA. JAG HAR INGA FÖRÄLDRAR. MÄNNEN MED DE GRÖNA MUNSKYDDEN SKAPADE MIG. NÄR JAG KOM UPP I TONÅREN FÖRSTOD JAG ATT JAG INTE VAR RIKTIGT MÄNSKLIG, ATT NÅGOT VAR VÄLDIGT FEL. MINA SENIGA MUSKLER, GROVA KLOR OCH SYLVASSA TÄNDER VAR INTE EN MÄNNISKAS. DE KALLADE MIG "MISSTAG" OCH FÖRSÖKTE DÖDA MIG, MEN JAG LURADE DEM OCH KOM UNDAN."

Du har deltagit i eller utsatts för tvivelaktiga medicinska, psykologiska eller genetiska experiment. Det kan handla om forskning kring drömmar, droger, stress eller olika organismers inverkan på psyket. Du kan också vara ett resultat av genetiska experiment som dina föräldrar har utsatts för, så att du måste söka i ditt förflutna för att begripa vad som pågår.
NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; ljud; modern teknik; mörker; sjukhusmiljö, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Tvångstankar

PAKT MED MÖRKA MAKTER "DET VAR MYCKET LITE TID KVAR. JAG RITADE UPP TECKNEN PÅ GOLVET, PÅ VÄGGARNA OCH I TAKET. HELA DEN LILLA LÄGENHETEN VAR TÄCKT MED FINSTILTA KYRILLISKA OCH HEBREISKA BOKSTÄVER SOM RINGLADE SIG I CIRKLAR OCH ORMAR ÖVER MÅLNINGEN. FYLLOT VAR FORTFARANDE MEDVETSLÖST. JAG SKAKADE UNDAN DE SISTA SAMVETSFÖREBRÅELSERNA. DET VAR MIN SISTA CHANS. DE VAR PÅ VÄG FÖR ATT HÄMTA MIG. JAG HÖR-

DE DET RYTMISKA DUNKET MOT TAKPLÅTEN. MEN JAG TÄNKTE LURA DEM. ETT HUGG FRÅN DEN TANDADE KOPPARKNIVEN SLET UPP OFFRETS PULSÅDER. FYLLOT TITTADE UPP MED STORA ÖGON, SEDAN DROGS EN MJÖLKVIT HINNA ÖVER ÖGONEN. JAG HÖLL ANDAN. DUNKET KOM NÄRMARE, STANNADE ETT ÖGONBLICK, SEDAN FORTSATTE DET BORT ÖVER TAKEN. JAG HADE LURAT DEM, FÖR DEN HÄR GÅNGEN..."

Du har slutit en pakt med mörkrets makter. Kanske har du lovat din själ till underjordens demoner. Kanske har du frånsvurit dig rätten till död och återfödelse för att få makt och rikedomar i detta livet. Exempelpersonen lurar dödens hantlangare genom att lämna någon annans liv i utbyte. Men en sådan bluff får syndaren som bekant betala tillbaka tiofalt i slutändan. Den som har slutit sådana mörka pakter drivs av en ständig skräck att hinnas upp av sitt förflutna.

NACKDELAR: Depession, Dödsdrift, Fobier, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Girig, Hemsökt, Jagad av onda makter, Lögnare, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Självisk, Tvångstankar

SINNESSJUKDOM "JAG TRYCKTE MIG MOT DEN MADRASSERADE VÄGGEN. HÄNDERNA VAR FJÄTTRADE. JAG VAR ÖVERTYGAD OM ATT DE TÄNKTE OFFRA MIG. ETT SKRAPANDE LJUD FRÅN HÖRNET FICK MIG ATT VÄNDA MIG OM. VÄGGEN BUKTADE SIG UT OCH BRAST. ETT GRINANDE HUVUD MED GLÖDANDE ÖGON TRÄNGDE SIG UT. JAG SKREK OCH ALLT BLEV SVART. NÄR JAG VAKNADE LÅG JAG I SPÄNNBÄLTE IGEN. "JAG VET FAKTISKT INTE VAD VI SKA TA OSS TILL MED DIG, EMANUEL", SA DOKTORN."

Du har själv varit sinnessjuk eller levt nära någon anhörig som drabbats av sinnessjukdom. Om du själv har varit svårt sjuk är det troligt att du kan få återfall. Erfarenhet av nära anhörigas sjukdom har kanske gjort dig benägen att själv insjukna. Sjukdomen kan vara knuten till ockulta eller övernaturliga upplevelser.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: alla upptänkliga, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Manisk, Manodepressiv, Mardrömmar, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Sexualneuros, Tvångstankar och -handlingar

SKYLDIG TILL BROTT "JAG GÖMDE YXAN UNDER ROCKEN OCH KNACKADE PÅ TANTENS DÖRR. HON ÖPPNADE FÖRSIKTIGT OCH KIKADE UT. JAG FICK ÖVERTALA HENNE ATT SLÄPPA IN MIG, SÅ MISSTROGEN VAR HON. HON FRÅGADE VAD JAG VILLE PANTSÄTTA OCH JAG LÄMNADE FRAM DET FALSKA PAKETET JAG HADE GJORT AV TIDNINGSPAPPER. MEDAN HON FINGRADE MED SNÖRENA DROG JAG FRAM YXAN OCH MÅTTADE ETT SLAG MOT HENNES HUVUD. HON FÖLL TILL GOLVET, BLODET FLÖT UT SOM FRÅN ETT SPRÄCKT GLAS. JAG TOG HENNES NYCKLAR OCH GICK SOM I EN DIMMA BORT MOT KASSASKÅPET."

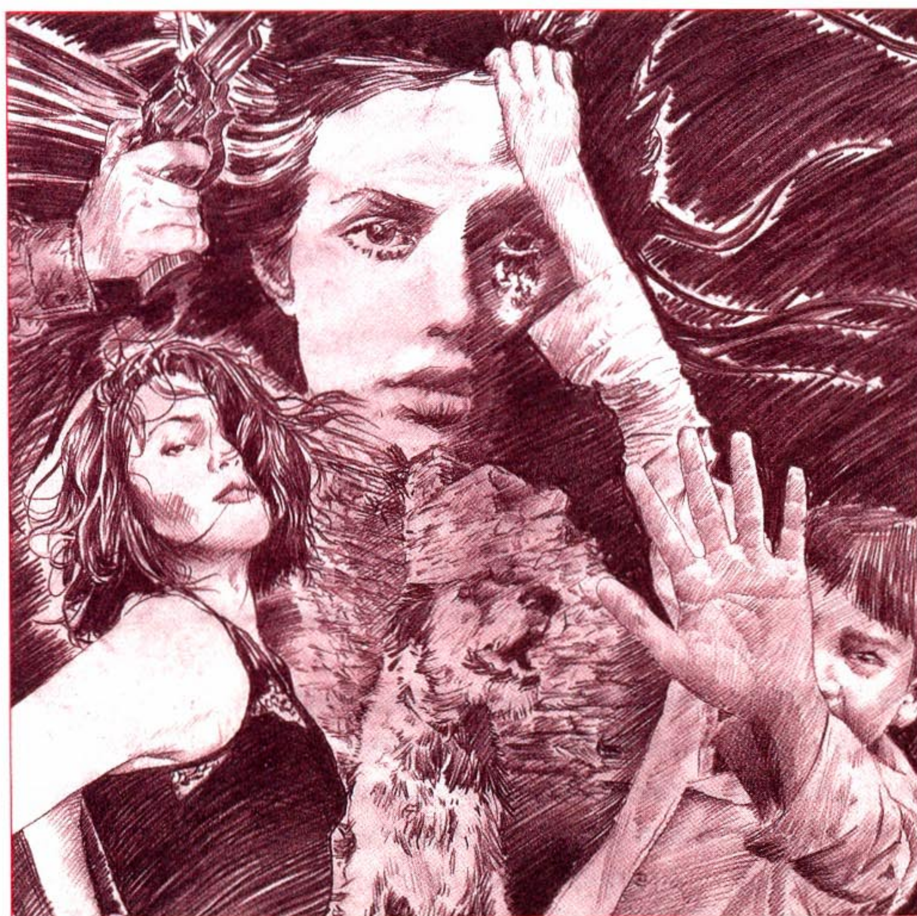
Du har, antagligen som mycket ung, lockats att delta i något grovt brott som mord, dödsmisshandel eller våldtäkt. Du drivs av ständiga samvetskval. Det kan också vara ett mindre allvarligt brott som har uppförstorats till orimliga proportioner av din fantasi.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Fobi: cellskräck; döden; folkmassor; poliser, Förträngning, Förföljelsemani, Efterlyst, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Tvångstankar

ÖVERNATURLIG UPPLEVELSE "NÄR RÄDDNINGSSTYRKAN KOM SATT JAG ENSAM KVAR. ETT HELT KVARTER VAR ÖDELAGT, JAG SATT PÅ GOLVET LÄNGST IN I GARDEROBEN MED NALLEN TÄTT TRYCKT MOT BRÖSTET. ALLA ANDRA VAR BORTA, 346 MÄNNISKOR SPÅRLÖST FÖRSVUNNA. JAG NYNNADE TYST PÅ EN BARNKAMMARRAMSA OCH STIRRADE NED I GOLVET. I ALLA FALL PÅSTOD DE SENARE ATT DET HADE VARIT SÅ. SJÄLV MINNS JAG INGENTING."

Du har upplevt något långt utom det vanliga som inte kan fogas in i de vanliga referensramarna. Du kan ha försvunnit under flera dygn som liten och sedan återfunnits naken i skogen med ett fåraktigt leende på läpparna. Familjen kan ha försvunnit, slukats av övernaturliga monster, sönderslitits av demoner eller nedburits i helvetet så att bara du lämnades kvar.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier: blod; cellskräck; djur; döden; mörker; ockulta händelser; övernaturliga väsen, Förträngning, Förföljelsemani, Hemsökt, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Schizofreni, Sexualneuroser, Tvångstankar



De hade alltid hatat mig. Så länge jag kunde minnas hade jag fått skulden för allt ont som hände. Och nu hade Lucie blivit mördad. Polisen släppte mig i brist på bevis. 'Men snart har vi dig', sa de innan jag fick gå. Jag stod ute på gatan och visste inte vart jag skulle ta vägen. Folk tittade konstigt på mig. 'Där är han, mördaren, fånga honom!' vrålade någon plötsligt. Folk började samlas runt mig, hatiska ansikten. Någon hade ett rep. Jag började småspringa. De kom efter, en vrålande mobb. I sista stund räddade jag mig över muren till kyrkogården. De tappade spåret efter mig. 'Släpp Jacobs hundar efter honom', skrek någon och jag hörde hundskall. Jag log inombords. Ingen hund hade någonsin skadat mig. Till skillnad från människorna. Hundarna förstod mig.

FÖRDELAR & NACKDELAR

mycket riktigt. Jacobs tre riesen nosade runt lite på kyrkogården, lät sig klias bakom öronen och försvann ut igen. Jag andades ut när folkmassan tycktes skingras. Skymningen föll. Då såg jag den bleka gestalten som stod under ett träd och betraktade mig. Först trodde jag det var någon ur folkmassan. Men när hon kom närmare kände jag igen Lucies ansiktsdrag, trots de mörka fläckarna i huden och förruttnelsen som spred sig från vänster öga. 'Rick, det är jag', sa hon och sträckte fram handen. Jag skakade på huvudet. 'Du är död, du finns inte. Du är död', mumlade jag. Hon tog min hand i sin. Den var stel och kall. Men jag vägrade fortfarande att tro."

NACKDELAR OCH FÖRDELAR är mörker och ljus inom rollpersonen. Nackdelarna gör livet svårt. De hindrar och skrämmer och tar tid och kraft att betvinga. Fördelarna gör tillvaron lättare. Du kan lättare lära känna folk, lära dig saker, förstå och acceptera. Mannen i exempeltexten lider av nackdelen dåligt rykte, folk tror honom om allt ont. Men han har fördelen djurvän som räddar honom när mobben släpper hundarna mot honom. När han möter sin döda flickvän tror han inte sina ögon, eftersom han har nackdelen rationalist. Nackdelar och fördelar balanseras mot varandra med ett poängsystem. Nackdelarna ger poäng som kan användas för att skaffa fördelar. Poängen kan också användas för att skaffa fler färdigheter.

Nackdelar och fördelar behöver inte vara exakt balanserade. Har du fler nackdelar än fördelar kan du använda överskottet av poäng för att skaffa fler färdigheter. Nackdelen med det är att bristen på balans gör dig känslig för skräck och destruktiva krafter. Din mentala balans försämras.

Det är också möjligt att lägga tyngdvikten på fördelar. Då använder du fler poäng än du får av nackdelarna. De poäng som saknas hämtas från färdighetspoängen. Om du balanseras mot den ljusa sidan får du färre färdigheter, men har bättre mental balans och står lättare emot mörkrets makter. (Den mörka sidan är lättare men mer förrädisk...)

Både nackdelar och fördelar ska verkligen spelas och användas. Det är inte bara något som står på papperet. Är du paniskt rädd för mörker bryter du ihop om du stängs in i ett mörkt rum. Är du chevaleresk skadar du inte en kvinna, oavsett omständigheterna. Du kan ha obegränsade mängder nackdelar och fördelar, men tänk på att rollen ska spelas. Alltför många och mäktiga fiender kan göra dig kortlivad. Alltför svåra psykoser får dig inburad på psyket. Börja med att anteckna de nackdelar och fördelar du vill ha och anteckna poängen de ger och kostar. Bestäm i vilken situation du har fått dem och hur de påverkar dig.

Räkna sedan ihop poängsumman för nackdelar respektive fördelar. Dra kostnaden för fördelar från vinsten från nackdelar. Resultatet är de extra poäng du har att använda på färdigheter. De här poängen kan gärna användas till färdigheter som på något sätt är anknutna till dina nackdelar. Det blir mer logiskt så. Blir resultatet negativt dras summan från dina 150 färdighetspoäng. Resultatet av fördelar minus nackdelar används för att beräkna din mentala balans.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER

Du har 1T5 vardera av fördelar och nackdelar. Välj bland dem som står under din arketyp. Anteckna dem och de poäng som anges vid dem. Poängen används för att beräkna mental balans. Den har ingen inverkan på dina färdigheter. Du betalar inget för fördelar och får inga poäng för nackdelar.

EXEMPEL: DU HAR VALT NÅGRA LÄMPLIGA NACKDELAR SOM PASSAR EN AGENT OCH KAN FÖRKLARAS UTIFRÅN DEN FÖRBANNELSE SOM VILAR ÖVER GILBERT. NU RÄKNAR DU IHOP HUR MÅNGA POÄNG DU FÅR FÖR DEM. DET BLIR SAMMANLAGT 85 POÄNG. DET ANTECKNAS VID SUMMA POÄNG NACKDELAR.

DÖDSDRIFTEN GRUNDLADES NÄR HANS LILLEBROR DOG. HAN HAR KÄNT SIG SKYLDIG OCH SÖKT UPP LIVSFARAN SEDAN DESS. SOM AGENT HAR HAN OCKSÅ UTVECKLAT ETT DÖDSFÖRAKT SOM GRIPER HONOM I PRESSADE SITUATIONER. **GER 10 POÄNG**.

FÖRTRÄNGNINGEN BÖRJADE MED ATT GILBERT FÖRNEKADE ATT HAN NÅGONSIN HAFT NÅGON LILLEBROR. FAMILJEN TALADE ALDRIG OM SIMON OCH GILBERT FÖRNEKAR ATT HAN HAR EXISTERAT. HAN KAN INTE ERKÄNNA FÖR SIG SJÄLV ATT HAN NÅGONSIN MEDVETET DÖDAT NÅGON. ANTINGEN GLÖMMER HAN ALLA HÄNDELSER DÅ HAN VARIT ORSAK TILL ANDRAS DÖD, ELLER SÅ BORTFÖRKLARAR HAN DEM SOM OLYCKOR DÄR HAN INTE VARIT MEDSKYLDIG. **GER 10 POÄNG.**

I **MARDRÖMMAR** JAGAS GILBERT AV SIN BROR OCH HORDER AV VÄLDIGA RÅTTOR GENOM SLINGRANDE KÄLLARGÅNGAR. HAN VAKNAR KALLSVETTIG OCH DARRANDE. **GER 5 POÄNG.**

FÖRBANNELSEN SOM VILAR ÖVER GILBERTS SLÄKT INNEBÄR ATT ÄLDSTE SONEN ALLTID DÖDAR DEN YNGSTE. GILBERT ÄR INTE MEDVETEN OM DEN, MEN HAN ÄR ÄNDÅ LIVRÄDD INFÖR TANKEN PÅ ATT KANSKE BLI FAR TILL YTTERLIGARE EN SON. HAN BESÖKER OGÄRNA SIN SON OCH FÖRE DETTA FRU OCH HÅLLER ALLA KVINNOR SOM SKULLE KUNNA KOMMA NÄRA PÅ LÅNGT AVSTÅND. (SPELLEDAREN OCH SPELAREN VET ATT PÅ ETT ELLER ANNAT SÄTT KOMMER FÖRBANNELSEN ÄNDÅ ATT UPPFYLLAS. GILBERT KOMMER ATT FÅ YTTERLIGARE EN SON, SOM HANS ÄLDSTE SON KOMMER ATT DÖDA). **GER 20 POÄNG.**

MISSBRUKARE HAR GILBERT BLIVIT DELVIS I ARBETET, DELVIS EFTER



OYA HADE RÄTT...FÖRNUFTETS SÖMN ALSTRAR MONSTER...

-PHILIP NUTMAN

SIN SKILSMÄSSA. HAN FÖRTRÄNGER ALLT SOM BLIR FÖR OBEHAGLIGT OCH SPRITEN ÄR ETT UTMÄRKT SÄTT ATT HÅLLA BESVÄRLIGA KÄNSLOR PÅ AVSTÅND. **GER 15 POÄNG.**

EDSVUREN HÄMND. GILBERT HAR SVURIT ATT HÄMNAS TRE ANDRA AGENTER SOM HAN ARBETADE MED UNDER ETT TIOTAL ÅR. DE TORTERADES IHJÄL AV TURKISKA UNDERRÄTTELSEAGENTER. HAN ÄGNAR MYCKET TID ÅT ATT SPÅRA UPP DE ANSVARIGA INOM TURKISKA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN. **GER 15 POÄNG.**

FOBIER. GILBERT HAR EN PANISK RÄDSLA FÖR RÅTTOR OCH MÖRKA UTRYMMEN, DELVIS PÅ GRUND AV SINA MARDRÖMMAR. HAN KAN BETVINGA RÄDSLAN MED ETT EGOSLAG. GER 2 X 5 POÄNG.

DU BESTÄMMER HUR NACKDELARNA FOGAS IN I GILBERTS LEVNADSHISTORIA OCH ANTECKNAR DEM:

19/4-61 ROUENS ALLM. SJUKHUS G:S BROR SIMON FÖDS FÖRBANNELSEN AKTUALISERAS

21/8-61 PARIS G SKICKAS TILL INTERNATSKOLA I PARIS

17/4-65 FÖRÄLDAHEMMET, ROUEN G:S BROR SIMON DÖR I EN OLYCKA FÖRBANNELSEN GÅR I UPPFYLLELSE

17/4-65 FÖRÄLDRAHEMMET, ROUEN G GRIPS AV SKULDKÄNSLOR OCH VILL FÖLJA EFTER SIN BROR OCH RÄDDA HONOM DÖDSDRIFT

22/4-65 ROUENS NORRA BEGR.PL. SIMON BEGRAVS

AUG -65 PARIS G ÅTERVÄNDER TILL INTERNATET OCH BÖRJAR FÖRNEKA ATT SIMON HAR EXISTERAT FÖRTRÄNGNING

SEP -65 PARIS G FÅR MARDRÖMMAR OCH TVINGAS SOVA I EGET RUM. HAN SKRIKER I SÖMNEN. FÖRESTÅNDAREN HINDRAR HONOM ATT HA LJUSET TÄNT NÄR HAN SOVER MARDRÖMMAR,FOBI: MÖRKER

SOMMAREN -66 ROUENG LÅSER IN SIG SJÄLV I KÄLLAREN OCH VÄNTAR PÅ RÅTTORNA. NÄR DE KOMMER GRIPS HAN AV PANIK. FOBI: RÅTTOR

VINTERN -81 ORAN, ALGERIET G TVINGAS DELTA I ETT SMUTSIGT UPPDRAG SOM OMFATTAR MORD OCH TORTYR AV FÅNGAR.DET SKAKAR HONOM SVÅRT. HAN BÖRJAR DRICKA MER MISSBRUK

19/12-82 STOCKHOLM MISSBRUKET OCH ÅNGESTEN LEDER TILL SKILSMÄSSA

1983 ÖSTRA TURKIET VID UPPDRAG I TURKISKA ARMENIEN TORTERAS G:S KAMRATER IHJÄL AV DUBBELAGENTER FÖR SOVJETISK OCH TURKISK UNDERRÄTTELSETJÄNST. DE ANSVARIGA SKYDDAS AV KONTAKTER I TURKISKA SÄPO. EDSVUREN HÄMND KEMAL ASIR

Nackdelar

Nackdel	Poäng
DEPRESSION	15
DÅLIGT RYKTE	10
DÖDSDRIFT/VÅGHALS	10
DÖDSFIENDE	15
EDSVUREN HÄMND	15
FANATISM	10
FOBI	5/10/15
FÖRBANNELSE	10/20
FÖRFÖLJD	10
FÖRTRÄNGNING	10
FÖRFÖLJELSEMANI	15
GIRIG	10
HEMSÖKT	10
INTOLERANT	10
JAGAD/EFTERLYST	5/10/15
LÄTTRETLIG	5
LÖGNARE	5/15
MANISK	15
MANO-DEPRESSIV	20
MARDRÖMMAR	5/10
MISSBRUKARE	15/20
OFRIVILLIGT MEDIUM	15
OTUR	15
PERSONLIGHETSKLYVNING	15
RATIONALIST	15
SCHIZOFRENI	20
SEXUALNEUROS	5/10/15
SJÄLVISK	5
SPELGALEN	15
TVÅNGSTANKE/HANDLING	5/10/15
VANSTÄLLD	15

DEPRESSION Poäng 15

Du kämpar mot en ständig depression, känner dig betryckt och nedstämd. Du har en tendens att se alla situationer på mörkast tänkbara sätt och ger lätt upp när motståndet blir för hårt. Om livet blir krångligt drabbas du av ångest som måste dövas med

sprit eller mediciner. Depressioner kan orsakas av olika motgångar och obehagliga händelser i det förflutna.

DÅLIGT RYKTE Poäng 10

Du är illa omtyckt. Du har av någon anledning ådragit dig allmänhetens ogillande. Ingen skulle drömma om att låna dig en kopp socker eller hjälpa dig hitta vägen. Gör du något dumt i offentliga sammanhang är inte lynchstämningen långt borta.

DÖDSDRIFT/VÅGHALS Poäng 10

Du vet inte vad fruktan är. Döden är något som drabbar andra, eller snarare något som du utan att erkänna det för dig själv ständigt söker och utmanar. Du är inte benägen att begå självmord i första taget, men viker inte för någon fara och gör aldrig några riskbedömningar. Dödsdriften kan ha sitt ursprung i en anhörigs död eller egen svår sjukdom.

DÖDSFIENDE Poäng 15

En dödsfiende gör allt för att få dig i sitt våld. Fienden är beredd att hyra mördare, skicka brevbomber, intrigera och lägga sig i bakhåll för att skada dig. Fiendeskapet är ömsesidigt, så du gör vad du kan för att komma åt din dödsfiende.

EDSVUREN HÄMND Poäng 15

Du har svurit att hämnas någon oförlåtlig oförrätt. Bestäm vem eller vilka som är föremål för hämndgirigheten och vad den beror på. Du kan inte undgå att försöka hämnas om tillfälle ges. En stor del av din tid går åt till att planera den gruvliga hämnden.

Edsvuren hämnd kan i enstaka fall kombineras med Dödsfiende. Hatet är då fördubblat för bägge. Nästan all tid går åt till hämnden. Den styr hela ditt liv.

FANATISM Poäng 10

Du är fanatisk anhängare av någon idé, religion eller ideologi. Hela världen tolkas efter ideologin, som alltid är rätt. Om verkligheten antyder annorlunda har verkligheten fel. Trons fiender är dina fiender och måste utrotas, eller åtminstone indoktrineras tills de kommer på bättre tankar. Fanatiker har en tendens att utbrista i påfrestande predikningar fyllda av klyschor och ständigt försöka omvända omgivningen.

De är livrädda för att omvärdera sina ståndpunkter och vill ha ett ordnat, begripligt universum omkring sig.

FOBI Poäng 5/10/15

Du hyser en obetvinglig skräck för något. Det kan vara en liten fobi som höjdskräck, eller en fullständigt obetvinglig rädsla för alla djur, allt damm eller alla kvinnor som gör livet till ett helvete.

En lätt fobi på 5 poäng kan betvingas med ett egoslag. Om det lyckas håller du din skräck under kontroll. En obetvinglig fobi ger 10 poäng. Då kan du inte konfronteras med det som skrämmer utan att bryta ihop, svimma, springa eller börja skrika. 15 poäng får du för en obetvinglig fobi som påverkar hela livet, till exempel skräck för kvinnor, för män, för att vistas utomhus.

Fobin beror oftast på någon obehaglig händelse då du konfronterades med det du sedan blev fobisk inför. Fobier mot vissa övernaturliga varelser är t.ex. ett tänkbart resultat för den som blir skrämd av en sådan och får en ny nackdel till resultat.

NÅGRA TÄNKBARA FOBIER:

- BACILLER, VIRUS, TÄNKBAR SMITTA
- BARN
- BLOD
- DAGSLJUS
- DJUR, VÄLJ TYP
- DÖDEN (NEKROFOBI — DÖDA, KYRKOGÅRDAR, DÖDSATTRIBUT)
- ELD (PYROFOBI)
- ENSAMHET (MONOFOBI)
- FOLKSAMLINGAR (DEMOFOBI)
- FRÄMLINGAR OCH FRÄMMANDE VANOR (XENOFOBI)
- HELIGA PLATSER (HAGIOFOBI)
- HÖJDSKRÄCK (ACROFOBI)
- INSEKTER (ENTEMOFOBI)
- LJUD, PLÖTSLIGA ELLER SKARPA (BRONTOFOBI)
- MODERN TEKNIK (TEKNOFOBI)
- MUSIK
- MÖRKER (SKOTOFOBI)
- ORMAR (OFIOFOBI)
- OCKULTA HÄNDELSER
- PERSONER AV MOTSATT KÖN

• SEX
• SLUTNA UTRYMMEN (KLAUSTROFOBI)
• SMUTS (RUPOFOBI)
• UNDERJORDEN OCH GROTTOR (TROGLOFOBI)
• VÄXTER, VÄLJ TYP, T.EX. SVAMPAR ELLER SLINGER-VÄXTER
• ÖPPNA YTOR (AGORAFOBI)
• ÖPPNA VATTENYTOR ELLER DJUPT VATTEN
• ÖVERNATURLIGA VÄSEN

FÖRBANNELSE Poäng 10/20

Du bär på en förbannelse. Spelledaren eller du själv avgör vad den innebär. Du kan inte undgå ditt öde. Som i ett grekiskt drama dras du närmare att fullfölja profetian ju mer du försöker undvika den. 10 poäng är en förbannelse som inte uppfyller hela ditt liv. 20 poäng är något som styr hela ditt livsöde.

Du bestämmer tillsammans med spelledaren om rollpersonen känner till förbannelsen eller inte. I vissa fall kan spelledaren bestämma en förbannelse som inte ens spelaren känner till. Om spelledaren så vill kan det, med extrem ansträngning, vara möjligt att häva en förbannelse. Vanligen krävs det då att någon osjälviskt uppoffrar sig för den fördömde.

Förbannelsen är inte alltid "påkopplad" i spelet. Den kan utlösas av yttre faktorer. Exempel på sådana är att den fördömde kommer till en viss plats, når en viss ålder, når en viss händelse i livet (gifter sig, föder barn, blir vuxen), når en viss mental balans, viss stjärnkonstellation, fullmåne eller dylikt inträder. Förbannelser kan gå i arv i släkten, orsakas av förbannade föremål eller av att rollpersonen slutit en pakt med mörka makter.

Spelledaren måste rådfrågas innan en förbannelse väljs som nackdel, eftersom den kan påverka handlingen kraftigt.

NÅGRA MÖJLIGA FÖRBANNELSER:

• ALLA GODA FÖRESATSER FÖRVRIDS TILL ONDSKA
• SKADAR ELLER DÖDAR ALLTID DEN MAN ÄLSKAR
• DÖMD ATT STÄNDIGT FÖRLORA ALLA RIKEDOMAR OCH LÄMNAS UTFATTIG
• VÄNNER OCH ÄLSKADE RUNT EN DÖR STÄNDIGT
• DÖMD ATT HAMNA I HELVETET EFTER DÖDEN (GÖR VAD SOM HELST FÖR ATT INTE DÖ)
• DÄR DEN FÖRDÖMDE FÄRDAS UTBRYTER KRIG, ELLER EPIDEMIER ELLER NATURKATASTROFER AV NÅGOT SLAG
• KAN ALDRIG STANNA PÅ NÅGON PLATS, DRIVS ATT FLYTTA OCH RESA VIDARE EFTER NÅGON MÅNAD
• DÖMD ATT DÖ VID VISS TIDPUNKT ELLER VID VISS HÄNDELSE I LIVET, TILL EXEMPEL EFTER FÖRSTA BARNETS FÖDELSE ELLER EFTER GIFTERMÅL (UNDVIKER TILL VARJE PRIS DEN HÄNDELSEN).
• DUBBELNATUR — ROLLPERSON MED POSITIV MENTAL BALANS KAN HA EN "SPEGELBILD", EN PERSONLIGHET MED LIKA LÅG NEGATIV BALANS SOM DEN POSITIVA ÄR HÖG DUBBELNATUREN KOMMER FRAM VID VISSA TILLFÄLLEN: PÅ NATTEN, VID FULLMÅNE, VID STARKA KÄNSLOUTBROTT EL. DYL.
• FÅR ALDRIG ERKÄNNANDE, ALL ÄRA FÖR DET DU GJORT TILLKOMMER ANDRA
• DIN SJÄL TILLHÖR EN DÖDSÄNGEL, AZGHOUL ELLER ANNAN VARELSE SOM HÄMTAR DEN NÄR DIN MENTALA BALANS SJUNKER UNDER –50

FÖRFÖLJD Poäng 10

Du är av någon anledning förföljd av omgivningen i allmänhet och myndigheterna i synnerhet. Du kan tillhöra någon förtryckt minoritet (homosexuell, invandrare, politisk extremist) eller ha utmärkt dig på något sätt. Du utsätts för ständiga husrannsakningar, har problem att få ut papper från myndigheter, ges inte visum till vissa länder och trakasseras på kvällstidningarnas debattsidor.

FÖRTRÄNGNING Poäng 10

Du har förträngt någon särdeles obehaglig händelse ur det förflutna, men den påverkar ändå hur du mår. Det kan vara ett brott eller någon obehaglig händelse du har utfört, utsatts för eller bevittnat. Bara under långvarig terapi, hypnos eller suggestion kan du få fram de förträngda minnena och kanske bearbeta dem. De gör sig påminda i fobier och neuroser. Om du har förträngt hur du som liten kom ned i källaren och såg mamma ligga död och uppsvälld i ett hav av ormar får du till exempel ormskräck och kan inte minnas hur din mor dog. Ormskräcken ger då ytterligare poäng som fobi, förutom poängen för förträngningen.

FÖRFÖLJELSEMANI Poäng 15

Du är paranoid och tror dig ständigt vara förföljd av personer,



NDAST EN VETSKAP ÄR SANN FÖR MÄNNISKAN, ENDAST ETT TILLSTÅND ÄR ALLMÄNGILTIGT: LIDANDET!

-ERIC SALZGABER

grupper och makter som är ute efter just dig. Telefonen är avlyssnad. Breven visar tydliga tecken på att ha öppnats innan de når din brevlåda. Huset är fyllt av dolda mikrofoner. Bilen på gatan utanför är fylld av folk som är ute efter just dig. Det är bäst att inte gå ut alls. Men då kanske de kommer hit för att hämta dig...

Paranoida rollpersoner har varit utsatta tidigare i livet. Kanske försvann föräldrarna under mystiska omständigheter, eller rollpersonen utsattes för förföljelser.

GIRIG Poäng 10

Du styrs av ett aldrig sinande begär efter pengar och rikedom och är beredd att offra hälsa, familj och vänner för att skrapa ihop en stor förmögenhet.

HEMSÖKT Poäng 5/10/15

Du är hemsökt av övernaturliga makter. Det kan vara avlidnas andar som vill hämnas eller få dig att avsluta något. Det kan vara en poltergeist som fått vittring på dig eller rent av en demon eller ett rovdjur från avgrunden som jagar dig.

Små, harmlösa andar ger 5 poäng. Avlidnas andar och poltergeists ger 10 poäng och demoner och andra fasansfulla väsen på jakt efter dig inbringar 15 poäng och ett kort liv.

INTOLERANT Poäng 10

Alla andra är fel, har fel åsikter, uppför sig felaktigt och har fel bakgrund. Den intolerante liknar xenofoben, men intoleransen stannar inte vid människor från andra kulturer. Också folk av fel kön, ålder, socialgrupp och yrkeskategori beter sig dumt och felaktigt.

JAGAD/EFTERLYST Poäng 5/10/15

Du är jagad av mäktiga fiender. Det kan vara svarta kulter, mäktiga industripampar, kannibaler från de glömda städerna eller några andra. Fienderna är troligen beväpnade. De är ute efter att fånga eller döda dig och dyker upp vid tillfällen då spelledaren finner det lämpligt.

Är du jagad av mindre mäktiga fiender (kannibalkult från mindre kyrkogård, enstaka fiende) ger nackdelen 5 poäng. I de flesta fall ger den 10 poäng. 15 poäng får du för mycket mäktiga, välbeväpnade fiender som ständigt är på jakt efter dig. Spelledaren avgör hur många poäng nackdelen ger.

LÄTTRETLIG Poäng 5

Du har kort stubin. Minsta irritationsmoment är tillräckligt för att du ska bli rasande och gripa till våld. I stressade situationer är det troligt att du tappar tålamodet fullständigt.

LÖGNARE Poäng 5/15

Den lilla lögnaren för 5 poäng är ingen mytoman. Om det verkar praktiskt fogar han gärna in en lögn istället för sanningen. Han har en tendens att väva in sig i sina egna lögner och till slut inte kunna ta sig loss utan att bli avslöjad. Lögnaren betraktas med viss misstro av omgivningen. Lögnaren med 15 poäng är mytoman och väver osannolika legender om sitt eget förflutna, om påhittade släktingar och vänner, om arbeten rollpersonen inbillar sig ha haft och händelser han eller hon påstår sig ha upplevt. Mytomanen kan väva sig så in i sina egna lögner att de blir som sanna, han tror på sina egna myter.

MANISK Poäng 15

Du går ständigt på högvarv och är onaturligt upprymd. Du smider enastående planer och är ofta arbetsnarkoman med en tendens att fixera dig vid någon viss detalj i arbetet som du sedan frenetiskt kan vända och vrida på i all evighet. Du överreagerar på alla intryck och rusar iväg utan att tänka efter. Maniska personer har förlorat perspektivet över vad som är viktigt och oviktigt, vad som är övergripande och vad som är detaljer. De rusar rakt fram utan att se sig om.

MANO-DEPRESSIV Poäng 20

Du pendlar mellan depressiv uppgivenhet och en manisk upprymdhet då allt är möjligt. Vardera fasen sträcker sig vanligen över 2-3 månader. Sedan slår pendeln om under svår ångest och den tidigare frenetiskt arbetande, upprymda rollpersonen slungas in i mörka grubblerier och handlingsförlamning. Manodepressivitet är en svår sjukdom som vanligen kräver medicinering eller ständig terapi för att livet ska bli uthärdligt.

MARDRÖMMAR Poäng 5/10

Du rids av maran och har ständigt återkommande fasansfulla drömmar, troligen kopplade till någon mörk hemlighet. Drömmarna kan i svåra fall glida över mot verkligheten, så att varelser kan ta sig mellan drömmen och vår värld. Du är konstant trött och hängig på grund av dålig sömn.

MISSBRUKARE Poäng 15/20

Du är beroende av någon drog. Det kan vara alkohol, narkotika eller medicin. Drogen gör dig inåtvänd och avtrubbad. Du får abstinensbesvär om du inte kan komma över drogen. Den tar upp en stor del av ditt liv och dina tankar. Allt annat kommer i andra hand. En missbrukare som inte kan bryta sig ur sin onda cirkel bryts så småningom ned. I kapitlet Gifter och droger beskrivs hur giftet påverkar dina egenskapsvärden och chansen att lyckas med färdigheter. Bestäm vilken drog du missbrukar. Narkotika har nackdelen att du måste skaffa stora mängder kontanter dagligen. Grovt narkotikamissbruk ger därför 20 poäng, men rollen blir i gengäld mycket svår att spela.

OFRIVILLIGT MEDIUM Poäng 15

Du har lätt för att bli besatt. Du är ett öppet kärl för andar och demoner som vill ha en kommunikationskanal eller en kropp att nyttja i sina syften. Ditt egoslag för att motstå Besatthet är hälften av vad det borde vara. Du måste slå under halva ditt ego för att övervinna den besättande anden. Dessutom har allehanda andar en förmåga att spåra upp ofrivilliga medier.

OTUR Poäng 15

Du har inte makterna på din sida. Att satsa på travhästar eller köpa aktier är inte att tänka på, det går bara åt helvete. I situationer som avgörs av slumpen (ej färdigheter) slår spelledaren 1T20. Blir resultatet 5 eller lägre händer det värsta tänkbara. Rollpersoner med otur har antingen hamnat i onåd hos slumpens outgrundliga gudomar, eller så dras de omedvetet in i hopplösa situationer där de ser till att misslyckas. Otursförföljda rollpersoner känner sig odugliga och har mindervärdeskomplex.

PERSONLIGHETSKLYVNING Poäng 15

Du härbärgerar flera, vanligen två, skilda personligheter inom dig. Det rör sig vanligen om kompletterande sidor av din personlighet som har separerats och hålls isär. Den ena personligheten kan vara handlingskraftig, medan den andra är velig, eller den ena våldsam och den andra fredlig. Spelaren och spelledaren avgör hur de två personligheterna samsas i rollpersonen. Det kan fungera så att den ena personligheten syns i vanliga fall och den andra kommer fram vid chocktillstånd. Eller den ena kan synas i vissa situationer, till exempel på arbetet, och den andra annars.

Människor som har utfört vidriga handlingar och har svåra skuldkänslor kan utveckla skilda personligheter för att skydda delar av sig själva från skulden och den mörka hemligheten.

RATIONALIST Poäng 15

Du vägrar tro på allt som inte är vedertaget av den moderna vetenskapen. Magi är bara lurendrejeri. Demoner och skuggvarelser kan inte finnas. Det finns inga hemliga sällskap som offrar till mörka gudar. Om de finns är de marginella galningar som polisen ska ta hand om. Du har med andra ord ungefär samma åsikter som det här spelets författare, och de flesta andra moderna människor. Problemet är att världen inte riktigt ser ut som du tänkt dig...

SCHIZOFRENI Poäng 20

Du har en okontrollerbar förmåga att se genom de slöjor av förnuft som vi andra väver runt oss för att hålla vansinnet borta. Du kan se in i näraliggande dimensioner och höra sfärernas musik. Du ser vilddjuret som vilar under ytan i den civiliserade mannen och kan tala med de avlidnas andar som plågade drar genom städernas gator. Schizofrena rollpersoner har tyvärr ingen möjlighet att hantera den här förmågan. De bryts ned av den och bygger sin egen vansinniga världsbild för att förklara vad de ser. Den stämmer varken med verkligheten eller med andra människors. Schizofrena personer är svåra att spela och behöver vård för att stå ut med sin förmåga.

SEXUALNEUROS Poäng 5/10/15

Du har en minst sagt problematisk sexualitet. Du kan vara livrädd för kontakter med motsatta könet, eller kompulsivt övererotiserad. Ofta är de båda kombinerade. Rollpersoner med sexualneuroser kan vara frigida, nymfomaner, besatta av sexualskräck, sado-masochister eller ha av någon annan neuros, så att de bara fungerar sexuellt i speciella situationer. Spelledaren avgör vad som är rimligt. Sexualmördare och pedofiler bör definitivt inte tillåtas som rollpersoner.

SJÄLVISK Poäng 5

Du sätter dig själv främst i alla sammanhang. Medkänsla och hjälpsamhet är en bluff som den smarte kan genomskåda och

strunta i. Själv är sig själv närmast. Omgivningen betraktar dig ofta som en odräglig buffel, men du inser inte att det påverkar dig negativt så att du borde byta beteende.

SPELGALEN Poäng 15

Du är tvångsmässig spelare och kan inte passera ett kasino utan att gå in, och inte vistas på ett kasino utan att spela bort alla dina pengar, eller åtminstone försöka tills lokalerna stänger. Bestäm om rollpersonen har något särskilt favoritspel som hästar, roulette eller poker. Spelgalen får inte kombineras med fördelen Tur.

TVÅNGSTANKE/ -HANDLING Poäng 5/10/15

Du har en fixering vid en viss tanke eller handling. Det kan vara allt från en liten egenhet, som att aldrig gå på strecken mellan trottoarstenarna (knappt 5 poäng) till besvärliga fixeringar som att tvångsmässigt byta kläder en gång i timmen eller memorera namnen på alla gatuskyltar man passerar. Spelledaren avgör hur många poäng fixeringen ger. Tvångstanken behöver inte vara direkt kopplad till någon händelse i ditt förflutna. Den kan vara ett till synes obegripligt resultat av spänningar i din personlighet.

NÅGRA TVÅNGSTANKAR

- ANOREXIA/BULIMI — MATFIXERING
- KANNIBALISM — FIXERING VID MÄNNISKOKÖTT
- KLEPTOMANI — TVÅNGSMÄSSIGT STJÄLANDE
- MANTRAS — STÄNDIGT UPPREPA VISSA FRASER OCH ORD
- MEMORERING — LÄR IN MENINGSLÖSA FAKTA
- NUMEROMANI — RÄKNA SAKER OCH BOLLA MED SIFFROR
- PEDANT — SJUKLIG NOGGRANNHET
- PERSONFIXERING — FIXERING VID VISS PERSON, IDOLDYRKAN
- PYROMANI — TÄNDA ELD PÅ SAKER
- RENLIGHETSMANI — STÄDA OCH TVÄTTA SIG OAVBRUTET
- SAMLARMANI — SAMLA SAKER
- TVÅNGSMÄSSIG KLÄDSEL — GÅR ALLTID KLÄDD PÅ VISST SÄTT

VANSTÄLLD Poäng 15

Du har av någon anledning, kanske i en fruktansvärd olycka, ådragit dig ett fasansfullt yttre. Du har ett utseendevärde på högst 3, oavsett hur högt det ursprungligen var. Ursprungsvärdet för Utseende måste vara lägst 10 för att du ska kunna ha nackdelen Vanställd.

Fördelar

Fördelarna är naturligtvis färre än nackdelarna. Det finns fler saker där ute som sänker din balans än som kan höja den. Fördelarna är sådant som hjälper dig att förstå dig på människorna och världen och gör det lättare att lära dig saker.

Några av fördelarna är inte uppenbart nyttiga för dig. Dit hör till exempel hederskod, ärlighet och osjälvisk. Sådana fördelar hjälper till att upprätthålla din mentala balans. De tillhör de traditionella dygderna och ger självförtroende och en känsla av att vara rätt och god. Eftersom mörkret kommer inifrån blir du ond först när du själv känner skuld. De gör dessutom att du lättare får vänner, bra bankkontakter och blir en uppskattad samhällsmedborgare. Så helt värdelösa är de inte…

EXEMPEL: DU HAR VALT NÅGRA FÖRDELAR SOM KAN PASSA EN AGENT. POÄNGEN SUMMERAS, DET BLIR 65.

HEDERSKODEN HAR GILBERT SKAFFAT SIG I TJÄNSTEN. DEN ÄR ETT SÄTT ATT HÅLLA SIG VID SINA SINNENS FULLA BRUK I ETT ARBETE DÄR OSKYLDIGAS LIV OFFRAS I DET DIPLOMATISKA SPELET. GILBERT DÖDAR ALDRIG OBEVÄPNADE MÄNNISKOR ELLER BARN. HAN ANVÄNDER INTE PLÅGSAMMA FÖRHÖRSMETODER OCH VÄGRAR UTFÖRA UPPDRAG SOM HAN ANSER VARA MORALISKT TVEKSAMMA. KOSTAR 5 POÄNG.
INFLYTELSERIKA VÄNNER HAR HAN OCKSÅ SKAFFAT I SITT ARBETE. HAN HAR BEKANTA PÅ UTRIKESDEPARTEMENTET, I MILITÄREN OCH PÅ FÖRSVARSDEPARTEMENTET, I UNDRE VÄRLDEN OCH I UNDERRÄTTELSEORGANISATIONER UTANFÖR FRANKRIKE. KOSTAR 15 POÄNG.
KROPPSMEDVETANDET HAR HAN HAFT SEDAN BARNDOMEN. KOSTAR 20 POÄNG.
SJÄTTE SINNE HAR HAN UTVECKLAT FÖR ATT ÖVERLEVA I EN HÅRD VÄRLD. KOSTAR 15 POÄNG.
UTHÄRDA TORTYR HAR HAN LÄRT SIG I TJÄNSTEN. KOSTAR 10 POÄNG.
DU ANTECKNAR I LEVNADSHISTORIEN NÄR OCH HUR GILBERT HAR FÅTT FÖRDELARNA:

1970 PARIS PÅ MILITÄRAKADEMIN DELAR G RUM MED DEN BLIVANDE FRANSKE FÖRSVARSMINISTERN. DE FÖRBLIR VÄNNER SEDAN G LÄMNAT AKADEMIN INFLYTELSERIK VÄN
1972 TCHAD I FRÄMLINGSLEGIONEN BLIR G GOD VÄN MED BER-

TRAND BONNEVILLE, SOM FRÅN SLUTET AV 70-TALET FÅR EN FRAMTRÄDANDE PLATS I LEDNINGEN FÖR FRANSKA FÖRSVARET INFLYTELSERIK VÄN

1974 PARIS G LÄR SIG UTHÄRDA TORTYR I UNDERRÄTTELSETJÄNSTENS UTBILDNING UTHÄRDA TORTYR

1975-77 NORDAFRIKA G UTVECKLAR ETT SJÄTTE SINNE

1975-77 ALGERIET G BLIR GOD VÄN MED ÖVERSTE MAHMOUD AZIZ OCH ANDRA INOM DEN ALGERISKA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN INFLYTELSERIK VÄN

1983 PARIS EFTER EN PERIOD AV MYCKET DRICKANDE LOVAR G SIG SJÄLV ATT ALDRIG MER DELTA I NÅGOT LIKNANDE DET SOM HÄNDE I ORAN HEDERSKOD

1984 PARIS G BÖRJAR ARBETA MED INFILTRATION AV EXTREMISTRÖRELSER OCH BROTTSORGANISATIONER OCH BLIR GOD VÄN MED MARIE TARDIEU, SOM KONTROLLERAR STORA DELAR AV PARIS ILLEGALA VAPENHANDEL INFLYTELSERIK VÄN

Fördelar	Kostnad
ARTISTISK BEGÅVNING	10
CHEVALERESK	5
DJURVÄN	15
EMPATI	15
FÖRLÅTANDE	5
FÖRHÖJT MEDVETANDE	10
GIVMILD	5
GOTT RYKTE	10
HEDERSKOD	5
INFLYTELSERIKA VÄNNER	15
INTUITION	15
KROPPSMEDVETANDE	20
KULTURELL FLEXIBILITET	10
MAGISK INTUITION	20
MATEMATISK BEGÅVNING	10
MOTSTÅNDSKRAFT MOT SJUKDOM	15
OSJÄLVISK	5
PACIFISM	5
SJÄTTE SINNE	15
SPRÅKBEGÅVNING	10
TUR	20
UTHÄRDA HUNGER/TÖRST	10
UTHÄRDA KÖLD/VÄRME	10
UTHÄRDA SMÄRTA	15
UTHÄRDA TORTYR	10
ÄRLIGHET	5

ARTISTISK BEGÅVNING Kostnad 10

Du är musikalisk, har en fallenhet för att teckna, för att dansa eller för att utöva någon annan konstart. Kostnaden för att skaffa färdigheter inom det område där du är begåvad är hälften så hög som vanligt.

CHEVALERESK Kostnad 5

Du är en sann gentleman och hjälper alltid damer i nöd, oavsett situationen. Vad som definieras som en dam är naturligtvis upp till spelaren, men bör innefatta åtminstone hälften av den kvinnliga mänskligheten. En chevaleresk rollperson kan inte tänka sig att skada eller förolämpa en kvinna under några omständigheter. Han utsätter sig gladeligen för livsfara för att rädda en dam.

DJURVÄN Kostnad 15

Du har naturlig hand med alla djur. De blir lugna och snälla när du tar hand om dem. Inget rovdjur anfaller utan mycket goda skäl. Inget riddjur försöker slänga dig ur sadeln. Dobermannpinschrarna runt det ensliga huset blir snälla som lamm. Djurvänner har också god hand med andra människor som har tappat kontrollen över sina djuriska instinkter.

EMPATI Kostnad 15

Förmågan att känna sina medmänniskors och meddjurs känslor. Du vet alltid vad folk och fä tycker om dig. Empatin innebär också att alla har lätt att tycka om dig. Det innebär inte att du är älskad av alla, men du ger ett sympatiskt intryck under normala omständigheter.

FÖRLÅTANDE Kostnad 5

Den förlåtande är motsatsen till den som planerar en edsvuren hämnd på sina fiender. Du är beredd att förlåta oförrätter och till och med illdåd. Du uppfattas av omgivningen som enastående storsint.



UR REAGERAR EN UNG FÅGEL INFÖR SIN FÖRSTA ORM? KAN VÅRA SJÄLAR KÄNNA IGEN TING SOM VÅRA ÖGON ALDRIG SKÅDAT?

-R.J.M. LOFFICIER

FÖRHÖJT MEDVETANDE Kostnad 10

Du har en förmåga som liknar den schizofrenes, att se in i andra dimensioner, att se fragment av det förflutna och framtiden, att tala till de döda och till de ännu inte födda. Skillnaden är att någon med förhöjt medvetande kan hantera sin förmåga och tar ingen skada av den. Det innebär inte att du kan knäppa på och av förmågan som en radio och säga "nu försöker jag se in i framtiden". Visionerna kommer oombedda, men du skräms inte till vansinne av dem. Spelledaren bestämmer vilka uttryck visionerna tar och när de kommer. Möjligen kan du provocera fram dem med meditation eller dylikt, men utan att kunna kontrollera dem.

GIVMILD Kostnad 5

Allt mitt är ditt. Det materiella är oviktigt. Du ger villigt bort dina ägodelar till den som behöver dem bättre. Du ger pengar till biståndsorganisationer och investerar kapital i välgörenhetsfonder. Givmilda rollpersoner har lätt att få vänner.

GOTT RYKTE Kostnad 10

Du är allmänt omtyckt och känd som en sympatisk person. Du har lätt att få lån, att knyta kontakter och att få rekommendationer.

HEDERSKOD Kostnad 5

Du har en strikt moralkod som du följer. Det kan vara någon religiös ideologi som innebär att du inte kan skada någon, inte ljuga, inte handla själviskt. Det kan vara en ridderlig kod som säger att du inte får vara feg, aldrig förneka dig själv eller de dina, alltid hämnas en oförrätt och hjälpa släkt och vänner. Anteckna vilka regler som gäller.

INFLYTELSERIKA VÄNNER Kostnad 15

Du har vänner med makt och inflytande. Det kan vara mäktiga företagsledare, politiker, högt uppsatta tjänstemän, kändisar med stora kontaktytor eller som kan hjälpa dig ur knipor. Tänk ut rimliga vänner som passar till ditt förflutna. Fler än 2-3 riktigt nära vänner är det ovanligt att någon har, men du kan också ha bekanta i olika höga befattningar.

INTUITION Kostnad 15

Du har en förmåga att omedvetet "läsa" människors kroppsspråk, ordval och uppträdande och på så sätt få reda på deras syften. Det går inte att ljuga för en människa med intuition. En intuitiv människa kan också avläsa och syntetisera flera människors signaler och känna på sig vad som kommer att hända i en grupp. Du känner när ett upplopp är på gång i en stad, när rånare tänker anfalla och när de kan skrämmas bort med ett skrik. Också mycket stora grupper kan tolkas. Du vet när ett krig kommer att starta och när en politisk omvälvning är att vänta.

KROPPSMEDVETANDE Kostnad 20

Kropp och tanke är ett. Du har inga av de obehagliga fixeringar, stelheter och låsningar som vi andra känner i kroppen. Identifikationen mellan kropp och medvetande är total, och ger dig en unik kontroll över din kropp. Kroppsmedvetna människor behöver bara lägga hälften så många poäng som andra för att lära sig dansa, meditera och utöva kampsporter. Grundkostnaden för kampsporter halveras, däremot kostar manövrer och ki-krafter lika mycket som vanligt.

KULTURELL FLEXIBILITET Kostnad 10

Du är motsatsen till en xenofob och kan smälta in i vilken miljö som helst utan att känna dig illa till mods eller börja moralisera över främlingarnas underliga seder och tankar. Du har inte automatiskt någon kunskap om andra kulturer (det är färdigheten Världsvana) men undgår med hjälp av en slags ödmjukhet inför det främmande ändå att stöta dig med främlingar.

MAGISK INTUITION Kostnad 20

En fallenhet för att hantera de inre och yttre krafter som brukas i magi och i ockulta vetenskaper. Magisk intuition är en förutsättning för att du ska kunna lära dig fungerande ritualmagi. Det beskrivs närmare under Magi. Du fungerar också som en slags magisk kompassnål, du känner styrkan i andra människors, platser och föremåls kraftfält. Du är benägen att lägga märke till små ockulta händelser som andras hjärnor bortrationaliserar och kan bokstavligt talat se kirlianauror med blotta ögonen. Aurornas färg säger dig något om människans eller djurets väsen. Se nedan hur kirlianauror tolkas.

Du måste ha en mental balans på –25 eller lägre eller +25 eller högre för att kunna ha magisk intuition.

KIRLIANAUROR (OMGER ALLA FÖREMÅL OCH VARELSER)	
BLÅVIT	DÖD MATERIA
VIT	RENHET, HÖG POSITIV BALANS ELLER LIV NÄRA DÖDEN
VITGUL	SVAGT LIV
GUL	SKRÄCK
GULRÖD	LIV, POSITIV BALANS
KLARRÖD	AGGRESSION
BLODRÖD	SEXUALITET, SENSUALITET
BLÅRÖD	PSYKOS, FÖRVIRRING, NEGATIV BALANS
BLÅ	RASERI, LÅG NEGATIV BALANS
GRÖNBLÅ	SVARTSJUKA, HAT, AVUND
BLÅSVART	SADISM, ONDSKA
GRÅ	SJUKDOM, RÄDSLA
SVART	RASERI, EXTREMT LÅG BALANS –100 ELLER LAGRE
GYLLENE	EXTREMT HÖG BALANS +100 ELLER HÖGRE

MATEMATISK BEGÅVNING Kostnad 10

En ovanlig fallenhet för matematik. Du fungerar som en levande räknemaskin och kan göra också svåra beräkningar direkt i huvudet. Du behöver bara betala halva poängkostnaden för matematik, statistik, logik och fysik.

MOTSTÅNDSKRAFT MOT SJUKDOM Kostnad 15

Du har ett ovanligt kraftigt immunförsvar och drabbas så gott som aldrig av några sjukdomar. Du förlorar bara hälften så mycket tålighet som andra av gifter och droger.

OSJÄLVISK Kostnad 5

Sann altruism är en ovanlig dygd. Du hjälper den som är i nöd, avstår från egna fördelar för att hjälpa andra och är allmänt osjälvisk.

PACIFISM Kostnad 5

Våld är av ondo och leder bara till mer våld. Det finns inget rättfärdigt våld, bara obehärskade utbrott av hämndlystnad och aggressivitet. Pacifisten tillgriper inte våld ens i självförsvar, oavsett vad han eller hon eller andra människor i omgivningen drabbas av.

SJÄTTE SINNE Kostnad 15

Du känner på dig saker, både bra och dåliga. Du får en ilning längs ryggraden om någon står gömd bakom dörren med en stor ishacka. Du känner på dig att just det här flygplanet (som senare störtar in i en bergssida) ska man inte åka med. Sjätte sinne gäller bara det som ska hända dig själv. Det är inte samma allmänna känsla för vad som ska hända som den intuitive har.

SPRÅKBEGÅVNING Kostnad 10

En ovanlig fallenhet för att lära dig främmande språk. Du betalar bara halva poängsumman för att lära dig språk och lär dig ett nytt språk dubbelt så fort som andra.

TUR Kostnad 20

Du har ödet på din sida. I situationer som avgörs av slumpen har du tur. Spelledaren slår 1T20 i alla slumpsituationer. Slår hon tio eller lägre har du tur och klarar dig undan den fallande stålbalken/ramlar inte ned i schaktet/igenkänns inte av mördaren, etc. gäller inte i strid eller vid användandet av färdigheter, med undantag för Spel och dobbel.

UTHÄRDA HUNGER/TÖRST Kostnad 10

Du tål hunger och törst bättre än andra och förlorar bara hälften så mycket tålighet som du borde av att svälta och törsta.

UTHÄRDA KÖLD/VÄRME Kostnad 10

Du klarar extrema temperaturer ovanligt bra och förlorar bara hälften så mycket tålighet som du borde.

UTHÄRDA SMÄRTA Kostnad 15

Du kan uthärda till synes outhärdliga plågor utan att höja ett ögonbryn. Du behöver aldrig slå något tålighetsslag för att inte svimma. Däremot tar du lika mycket skada som vanligt och har lika lätt att dö.

UTHÄRDA TORTYR Kostnad 10

Du tål ovanligt mycket smärta. Du behöver bara slå under halva din tålighet för att inte svimma. Du har också en psykisk motståndskraft mot skräck, förvirring och förnedring som gör att du kan uthärda tortyr utan att knäckas fullständigt.

ÄRLIGHET Kostnad 5

Ärlighet varar längst. Du talar alltid sanning och har rykte om dig att vara pålitlig och sanningsenlig.

ENTAL BALANS AVGÖR hur du klarar skräckupplevelser -och vad som händer om du hamnar i ett chocktillstånd. Den mentala balansen bestäms av dina fördelar och nackdelar. För varelser bortom det mänskliga påverkas balansen också av begränsningarna.

Mental balans är summan av alla poäng för fördelar, minus de poäng du fick för nackdelar och eventuella begränsningar. Om poängsumman för nackdelar och begränsningar är större än för fördelar blir det ett negativt värde. Med många fördelar får du ett positivt värde.

Rollpersoner med en negativ mental balans råkar illa ut om de misslyckas med sitt egoslag vid en skräckupplevelse. De tappar kontrollen över sina känslor och styrs helt av sina nackdelar. Ju sämre mental balans du har, desto svårare har du att kontrollera dig själv och komma till sans igen sedan du drabbats av en chock. Du har också lättare att drabbas av obotliga psykoser. Vid riktigt låg mental balans, under –75, börjar din kropp förvridas som resultat av en svår chock.

En hög positiv mental balans skyddar vid skräckupplevelser. Om balansen ligger på noll eller högre tappar du inte kontrollen över ditt känsloliv, utan blir bara chockad. En riktigt hög positiv balans gör att du knappt berörs av skräckupplevelser.



ENTAL BALANS

Regler för skräckupplevelser, besatthet och sinnessjukdom finns i kapitlet Möte med skräcken.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER Du beräknar mental balans på vanligt sätt, poängen vid fördelar minus poängen vid nackdelar.

Negativ balans

Vid en riktigt låg negativ balans börjar du förändras. Din kropp och ditt psyke går så långt från den låsta, balanserade personlighet som alla "normala" människor försöker upprätthålla. Här beskrivs kort vad som händer dig vid negativ mental

balans. I avsnittet Uppvaknandet beskrivs mer ingående vad som händer vid riktigt låga balanser, under –100. Vi rekommenderar ingen att börja med en lägre balans än –25.

–15 DU UTSÄNDER EN SVAG NEGATIV AURA SOM GÖR ATT BARN OCH DJUR KÄNNER SIG ILLA TILL MODS I DIN NÄVARO.

–25 STÖRD. DU KAN HA MAGISK INTUITION. DU MÅR SÅ PASS DÅLIGT ATT DU INTE KLARAR EN HÄLSOUNDERSÖKNING UTAN ATT LÄKAREN UPPTÄCKER ATT DU HAR MENTALAPROBLEM.

–50 DU ÄR SÅ PASS FÖRVRIDEN ATT DU INTE KLARAR EN SINNESUNDERSÖKNING UTAN ATT KLASSAS SOM MENTASJUK.

–75 PSYKOTISK. DU FÅR FYSISKA FÖRÄNDRINGAR VID EN CHOCK. DET BESKRIVS NÄRMARE I MÖTE MED SKRÄCKEN DU KAN BÖRJA FÅ BEGRÄNSNINGAR SÅ VÄL SOM NACKDELAR. DU FÅR SVÅRT ATT UPPRÄTTHÅLLA KÄNSLOMÄSSIGA KONTAKTER MED ANDRA, UTAN BRYTER TROLIGEN ALL KONTAKT SOM BLIR ALLTFÖR NÄRGÅNGEN.

–100 DINA FÖRDELAR BÖRJAR FÖRSVINNA MED EN HASTIGHET AV EN POÄNG PER SÄNKT BALANS UNDER –100. DU TAPPAR SLUTGILTIGT KONTROLLEN ÖVER DINA NACKDELAR, PÅ SAMMA SÄTT SOM DU TILLFÄLLIGT KUNDE GÖRA VID EN HÖGRE BALANS. DINA LJUSA SIDOR TAR FORMEN AV EN LJUS SKUGGA SOM BÖRJAR FÖLJA DIG OCH SÖKA KONTAKT MED DIG. (SE UPPVAKNANDET.)

Positiv balans

Hög positiv balans ger också förändringar som gradvis för dig bort från vad som är mänskligt normalt. Vad som händer vid riktigt hög balans beskrivs i Uppvaknandet.

+15 DU HAR EN SVAG POSITIV AURA SOM GÖR ATT BARN OCH DJUR KÄNNER SIG VÄL TILL MODS I DITT SÄLLSKAP.

+25 DU KAN HA MAGISK INTUITION. DU ÄR KÄND SOM EN HARMONISK OCH STABIL MÄNNISKA, SOM ALLA TYCKER OM.

+50 DU HAR NATURLIG EMPATI. MÄNNISKOR KÄNNER SIG TRYGGA I DIN NÄRVARO.

+75 VARELSER MED NEGATIV BALANS NED TILL –100 KÄNNER SIG ILLA BERÖRDA I DITT SÄLLSKAP. DU KAN INTE BLI BESATT AV VARELSER MED HÖGRE BALANS ÄN –250.

+100 DU FÅR AUTOMATISKT FÖRDELEN KROPPSKONTROLL OM DU INTE HADE DEN INNAN. VARELSER MED EN NEGATIV BALANS PÅ -200 ELLER LÄGRE UNDVIKER DIG OM DE KAN. NACKDELARNA BÖRJAR FÖRSVINNA MED EN POÄNG PER STEG ÖVER +100 I BALANS. DU KAN INTE LÄNGRE GRIPA TILL VÅLD UTOM I EXTREMT SJÄLVFÖRSVAR ELLER KÄNNA DESTRUKTIV AGGRESSION I NÅGOT SAMMANHANG. DU MÖTER DIN MÖRKA SKUGGA, EN MATERIALISERING AV DINA FÖRTRYCKTA MÖRKA SIDOR (SE UPPVAKNANDET).

Förändrad balans

Balansen förändras under spelets gång, när du får nya nackdelar eller gör dig av med de gamla. Balansen kan också ändras med hjälp av erfarenhetspoäng på grund av saker rollpersonerna upplever. Det beskrivs under Erfarenhet och träning.

EXEMPEL: GILBERT HAR BETALAT 65 POÄNG FÖR FÖRDELAR OCH FÅTT 85 POÄNG FÖR NACKDELAR. 65 –85= –20. DU ANTECKNAR –20 VID MENTAL BALANS. HAN ÄR MED ANDRA ORD GANSKA INSTABIL. I EN CHOCKSITUATION KAN HAN TAPPA KONTROLLEN ÖVER SINA NACKDELAR. SÄNKS DEN MENTALA BALANSEN YTTERLIGARE FEM STEG KLASSAS HAN INTE LÄNGRE SOM FULLT PSYKISKT FRISK.

LEVNADSHISTORIEN: OM DU RÄKNAR EFTER NÄR GILBERT HAR FÅTT SINA OLIKA FÖR- OCH NACKDELAR INSER DU ATT HANS MENTALA BALANS VAR OROVÄCKANDE LÅG I UNGDOMEN. I TOLVÅRSÅLDERN LÅG DEN PÅ –40. DEN FÖRBÄTTRADES SEDAN GRADVIS FRAM TILL 80-TALET, DÅ DEN ETT PAR ÅR FÖRE HANS SKILSMÄSSA LÅG NÄRA NOLL. SEDAN SJÖNK DEN IGEN TILL SIN NUVARANDE NIVÅ.

DET ÄR BRA ATT VETA FÖR SPELLEDAREN, SOM KAN BEDÖMA VILKET INTRYCK GILBERT HAR GJORT TIDIGARE I LIVET. FOLK SOM TRÄFFADE HONOM I TONÅREN TYCKTE ANTAGLIGEN ATT HAN VAR GANSKA STÖRD. DE SOM LÄRDE KÄNNA HONOM I SLUTET AV 70- ELLER BÖRJAN AV 80-TALET MÖTTE EN STABIL, HARMONISK MAN.



U INFILTRERAR OCH SKAFFAR INFORMATION, BEDRIVER ETT LIVSFARLIGT DUBBELSPEL MELLAN OLIKA ORGANISATIONER

AGENTEN

"PROBLEMET MÅSTE ELIMINERAS, SA CHERNOW. DET BETYDDE 'MÖRDA HONOM'. NIKOLAI HADE BLIVIT EN SÄKERHETSRISK, HAN SKULLE ELIMINERAS. OCH DET VAR JAG SOM SKULLE GÖRA DET. DET FANNS INGA PRAKTISKA PROBLEM, CHERNOW FIXADE EN VATTENTÄT IDENTITET OCH JAG GICK IN PÅ INSTITUTET DÄR DE HÖLL HONOM GÖMD. MEN EFTER ALLA ÅR VI SAMARBETADE PÅ KRIM VAR JAG INTE SÄKER PÅ ATT KLARA DET. JAG HADE MARDRÖMMAR NÄTTERNA FÖRE MORDET. BILDEN AV NIKOLAIS SÖNDERSKJUTNA ANSIKTE STIRRADE MOT MIG."

DU TJÄNAR NÅGON av världens civila eller militära underrättelsetjänster. Du infiltrerar och skaffar information, bedriver ett livsfarligt dubbelspel mellan olika organisationer, utför mord och illegala operationer som är så smutsiga att ingen regering vill kännas vid dem. När som helst kan din kunskap vändas mot dig och dina egna bestämmer sig för att de inte har råd att låta dig leva.

PERSONLIGHET: Misstrogen cyniker. Du kan inte lita på någon, allra minst familjen och de närmaste vännerna.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förträngning (brott, vidriga händelser), Förföljelsemani, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Rationalist, Spelgalen.

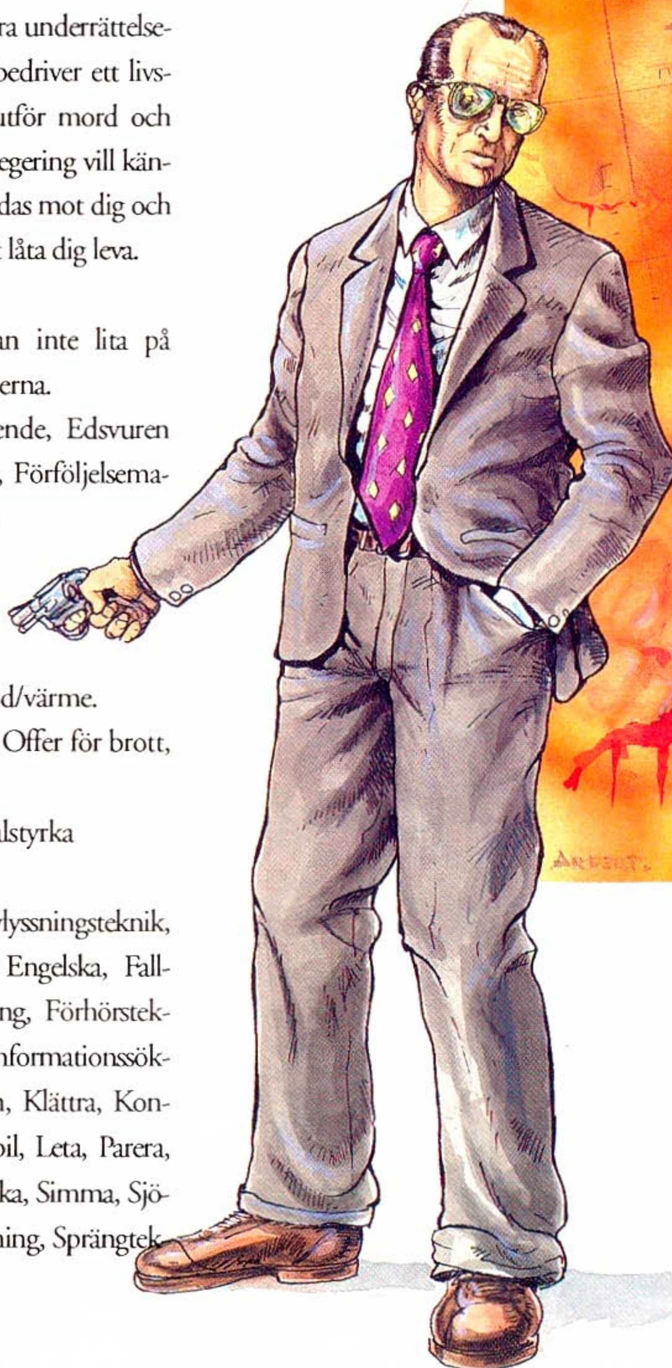
FÖRDELAR: Chevaleresk, Hederskod, Inflytelserika vänner, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Uthärda hunger/törst/köld/värme.

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott.

YRKE: underrättelseofficer, officer i militär specialstyrka

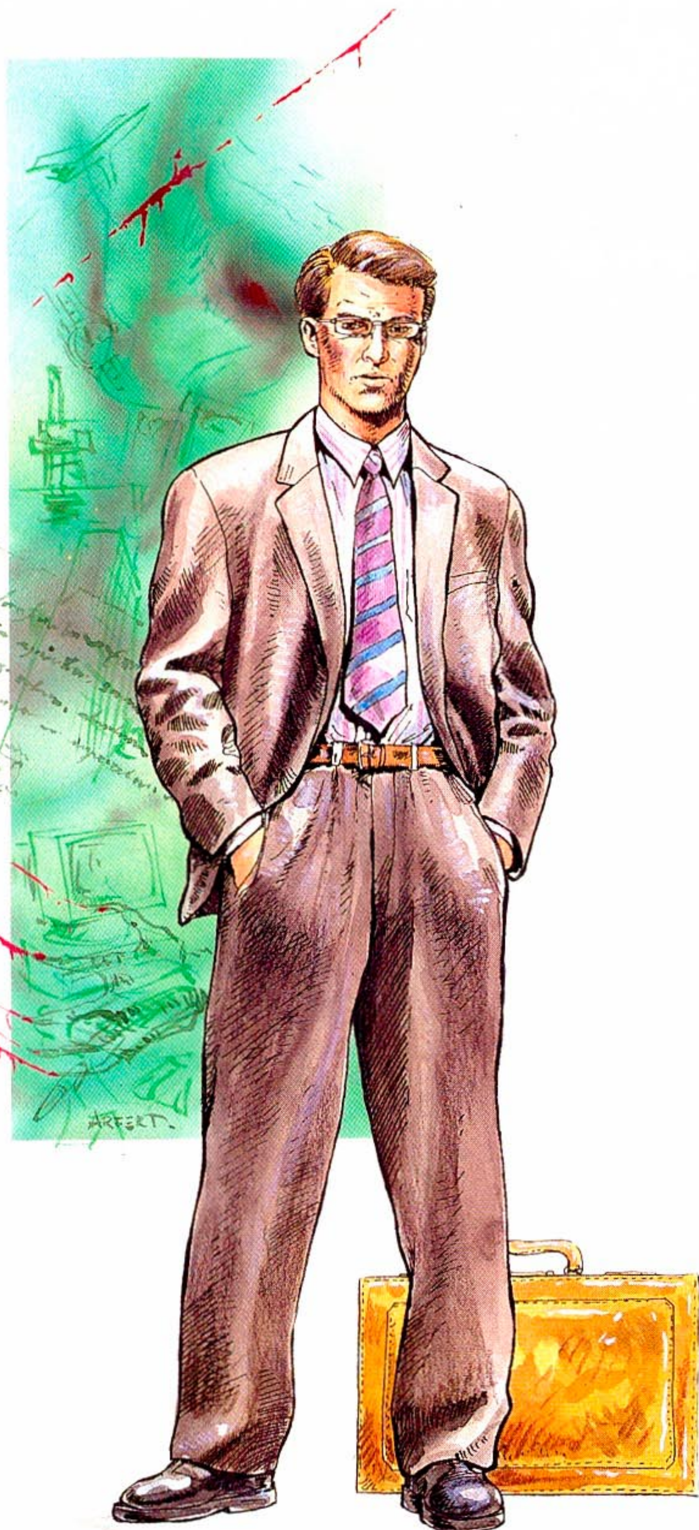
LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Arabiska, Automatgevär, Avlyssningsteknik, Brottsplatsundersökning, Datorkunskap, Dolk, Engelska, Fallskärmshoppning, Fallteknik, Franska, Förfalskning, Förhörsteknik, Förklädnad, Gömma sig, Inbrottsteknik, Informationssökning, Kampsport: kommandoträning, Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: underrättelsetjänster, Kryptografi, Köra bil, Leta, Parera, Pilot, Pistol och revolver, Radiotelegrafi, Rida, Ryska, Simma, Sjövana, Skugga, Smyga, Spel och dobbel, Sportdykning, Sprängteknik, Strid i mörker, Tyska, Undvika, Världsvana





LLT HANDLAR OM ATT KLÄTTRA, ATT KOMMA TILL BÄTTRE DIVISIONER, ATT BLI UTTAGEN TILL UTLANDSTJÄNST, ATT FÅ CHEFSPOSITIONER.



BOLAGSMANNEN

"JANNIKE FÖRSÖKTE LURA SYSTEMUTVECKLING. HON TRODDE INTE ATT DE KOLLADE SINA LÖPANDE FILER. DET VAR INTE SÄRSKILT SMART. HON FICK KANSKE UT FEMTI TUSEN INNAN DE KOM PÅ HENNE. VANSINNE, ATT SLÄNGA BORT EN HEL KARRIÄR FÖR FEMTI TUSEN. NU ÄR HON SVARTLISTAD ÖVERALLT PÅ MARKNADEN. HON HAR VISST BÖRJAT I MEDIABRANSCHEN ISTÄLLET."

DU BÖRJADE SOM trainee direkt efter gymnasiet eller högskolan. Allt handlade om att klättra, att komma till bättre divisioner, att bli uttagen till utlandstjänst, att få chefspositioner. Du har investerat hela ditt liv i Företaget. Där finns dina vänner, där träffade du din tjej. Allt du vet har du lärt dig på företagets internutbildning. Du är obrottsligt lojal.

En möjlig variant är bolagsmannen som har lämnat sitt företag eller åkt ut efter någon intern maktkamp. Han eller hon är desillusionerad och har förlorat sin fasta punkt i tillvaron.

PERSONLIGHET: Karriärist. Självförtroendet är helt beroende av vad andra tycker, och vad andra tycker är helt beroende av ställning, lön och arbetsuppgifter. Utsparkade bolagsmän förlorar sin självaktning och drivs av ett blint hat mot sin gamla arbetsgivare.

NACKDELAR: Depression, Dödsfiende, Fobier, Förträngning, Girig, Intolerant, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självisk, Spelgalen, Tvångstankar

FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner, Intuition, Språkbegåvning, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKEN: Affärsman, Brottsling, Ekonom, Ingenjör, Jurist, Konsult eller annat högavlönat yrke

LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Bokföring & redovisning, Datorkunskap, Diplomati, Ekonomi, Engelska, Etikett, Franska, Förfalskning, Informationssökning, Juridik, Kontaktnät: företaget; affärsvärlden, Pistol och revolver, Tyska, Vältalighet, Värdera, Världsvana

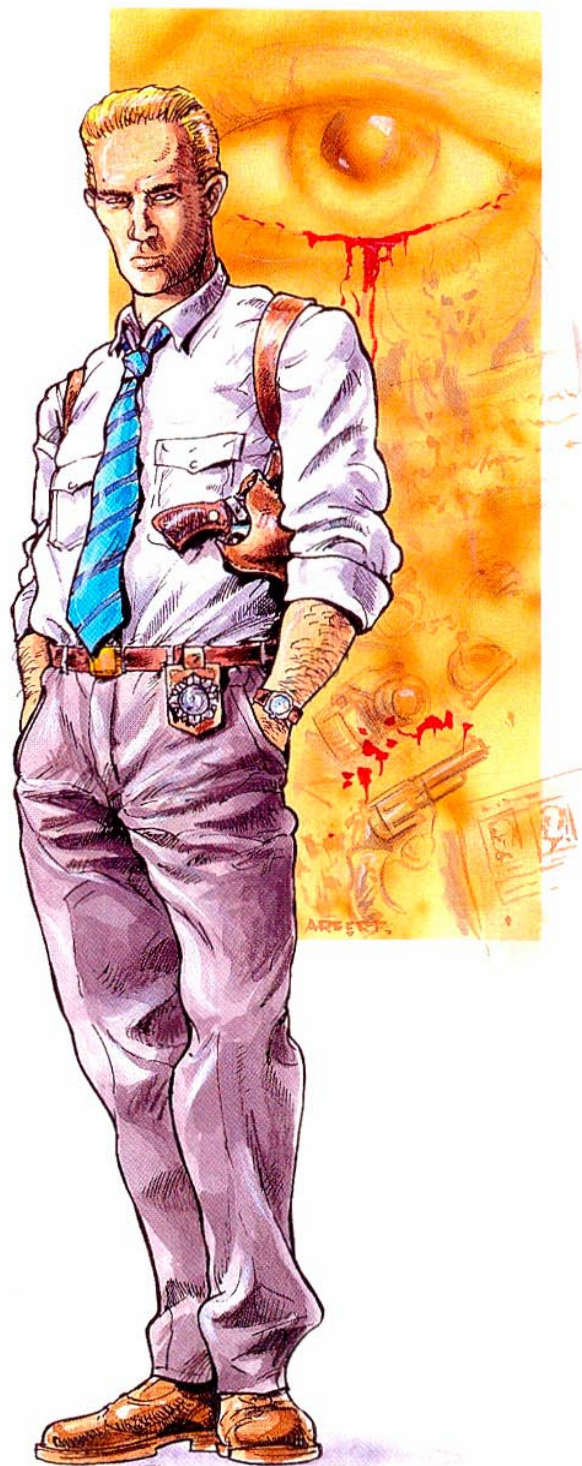


VÅ TIMMAR SENARE ÄR DOM UTE, DOM KÖR BILAR SOM DET SKULLE TA DIG 10 ÅR ATT SPARA TILL, DERAS FLICKOR KAN DU BARA DRÖMMA OM, OCH DOM KLARAR SIG ALLTID.

DEN DESILLUSIONERADE DETEKTIVEN

"JAG KUNDE INTE GISSA HUR HÄNDELSERNA SKULLE UTVECKLA SIG DEN DÄR MORGONEN, NÄR EN SNYGG BLONDIN KLEV IN PÅ MITT KONTOR OCH FRÅGADE, 'ÄR DET DU SOM ÄR MARC BOLAND? JAG HAR ETT LITET PROBLEM DU KAN HJÄLPA MIG MED.' HADE JAG VETAT VAD SOM SKULLE FÖLJA SKULLE JAG HA SLÄNGT UT HENNE DIREKT."

Du hör till det fåtal privatdetektiver som ständigt snubblar över riktigt tunga fall. Visserligen tvingas du leta rätt på en del bortsprungna äkta makar, men många gånger dras du in i tragiska familjehistorier, groteska mordfall och omfattande knarkhistorier. Alla desillusionerade detektiver är inte sina egna. Du kan arbeta som kommissarie vid polisens vålds- eller knarkrotel. Hur som helst bor du på kontoret och umgås bara med kolleger, brottslingar, prostituerade och bartenders.



PERSONLIGHET: Mötet med mänsklighetens baksida har gjort dig bitter och desillusionerad. Det finns ingen godhet, bara råhet och brutalitet. Allt är meningslöst. Flaskan är din enda vän.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Girig, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Chevaleresk, Empati, Hederskod, Inflytelserika vänner, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

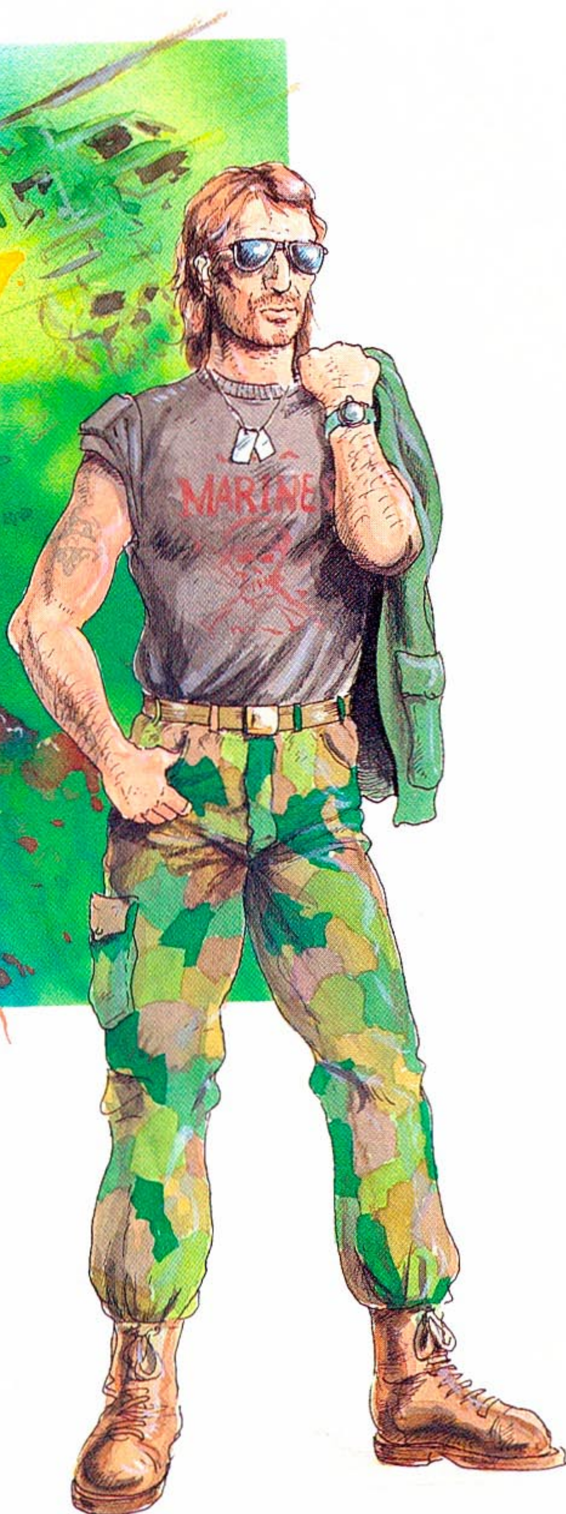
YRKEN: Detektiv, Polis, Säkerhetskonsult,

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Brottsplatsundersökning, Dolk, Elektronik, Engelska, Fotografera, Förhörsteknik, Förklädnad, Gömma sig, Informationssökning, Kampsport: kommandoträning; karate; ju-jutsu, Köra bil, Pistol och revolver, Skugga, Smyga, Strid i mörker, Säkerhetssystem, Vältalighet, Världsvana



DU ÄR SOM EN BLINDGÅNGARE, NÄR SOM HELST KAN DU TAPPA KONTROLLEN OCH BLI EN DÖDSMASKIN.



VETERANEN

"DET HÄNDER NÄR JAG BLIR ARG. DET SVARTNAR FÖR ÖGONEN OCH ALLT KOMMER TILLBAKA; DÅNET FRÅN BOMBFLYGET, GRANATKREVADERNA, SMÄRTAN, DE DÖDAS ANSIKTEN. DET ÄR DÅ JAG TAPPAR KONTROLLEN OCH BARA SLÅR OMKRING MIG.
JAG HAR LAGT IN MIG PÅ PSYKET FLERA GÅNGER, MEN DET ENDA SOM HÄNDER ÄR ATT DE PROPPAR MIG FULL MED DROGER. SÅ FORT JAG KOMMER UT TÄNDER JAG AV OCH DÅ SMÄLLER DET. DET VAR DET SOM HÄNDE NÄR JAG DÖDADE BARBARA, DEN ENDA KVINNA SOM JAG NÅGONSIN HAR ÄLSKAT."

DU ÄR FÖRE detta militär på kant med den civila världen. Det är svårt att leva utan klara regler och befäl som säger åt en vad man ska göra. Allt blir kaos. Antagligen har du slagits i något litet smutsigt krig i Afrika, Sydostasien eller Latinamerika. Du kan ha tillhört Främlingslegionen, USA:s eller Sovjets armé eller något legoförband. Du förföljs fortfarande av mardrömmarna, och har svårt att fungera normalt i samhället. Du hankar dig fram på de enkla, tillfälliga svartjobb som finns att få.

PERSONLIGHET: Våldsam, sentimental, omfattar den militära världen med en våldsam hatkärlek. Mer eller mindre mentalt störd av krigsupplevelser.

NACKDELAR: Depression, Dödsdrift, Fobier (skotträdd, mörkrädd), Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/Efterlyst (för desertering eller brott), Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Tvångstankar

FÖRDELAR: Kroppsmedvetande, Pacifism, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Fallskärmshoppning, Förhörsteknik, Första hjälpen, Gömma sig, Kampsport: kommandoträning, Kastvapen, Klättra, Köra bil, Mekanik, Pilot, Pistol och revolver, Radiotelegrafi, Simma, Smyga, Sprängteknik, Tunga vapen, Undvika, Överlevnadskonst



NGA PROBLEM, NÄR BEHÖVER DU DET? HAR DU PENGARNA? JAG TAR PERSONLIGEN HAND OM DET.

FIXAREN

"DU BEHÖVER TYNGRE GREJOR. SOM EN AUTOMATKARBIN? DET ÄR INTE OMÖJLIGT. INGENTING ÄR OMÖJLIGT OM DU HAR PENGAR. JAG VET EN KILLE SOM HAR SÅNT PÅ LAGER. BRA PRISER. GÅR INTE ATT SPÅRA. VILKEN SLAGS AMMO? DET KOSTAR DIG 20 000. MÖT MIG PÅ LEON'S I MORGON VID ÅTTATIDEN OCH HA PENGARNA MED DIG. DU VILL INTE HA ETT KIKARSIKTE PÅ SAMMA GÅNG? JAG KAN GREJA INFRARÖDA KIKARSIKTEN TILL RENA RAMA VRAKPRISET. FABRIKSNYA, OCH INGEN KOMMER ATT STÄLLA NÅGRA FRÅGOR."

DU HAR KONTAKTERNA. Det spelar ingen roll vad saken gäller. Du kan fixa över en splitter ny Lamborghini från Italien på någon månad, alla papper klara. Du kan ordna lokaler i city. Du har alltid tio olika lägenheter på gång. Du kommer in på alla klubbar, blir bjuden till alla fester som gäller och har alla telefonnummer man behöver. Du har kontakter både i undre världen och bland samhällets toppar.



PERSONLIGHET: Charmig, lite ytlig och väldigt pratsam. Funderar inte mycket över dig själv, utan koncentrerar sig på hur andra uppfattar dig. Självisk, ser dina kontakter som en stege att klättra på. Sätter en heder i att kunna greja vad som helst, men ser till att ta bra betalt för det.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Girig, Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Rationalist, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Empati, Inflytelserika vänner, Kulturell flexibilitet, Intuition, Sjätte sinne, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Diversearbetare, Konsult, Småföretagare

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Diplomati, Dolk, Engelska, Franska, Förfalskning, Informationssökning, Italienska, Kampsport: karate, Kontaktnät: minst 3 olika, Köra bil, Leta, Pistol och revolver, Smyga, Spel & dobbel, Tyska, Vältalighet, Världsvana, Värdera



ACKER, FÖRFÖRISK OCH ABSOLUT LIVSFARLIG.



LA FEMME FATALE

"JAG HADE MARC SOM I EN LITEN ASK. HAN HADE SVALT BETET MED HULL OCH HÅR. NÄSTA STEG VAR ATT LÄGGA SKULDEN FÖR AFFÄRERNA PÅ HONOM. EFTER LITE ÖVERTALNING GICK HAN SNÄLLT MED PÅ ATT HÄMTA PAKETET I POSTBOXEN, UTAN ATT ANA ORÅD. SEN VAR DET BARA FÖR MIG ATT TA PENGARNA OCH FÖRSVINNA TILL SPANIEN MED FÖRSTA BÄSTA FLYG. JAG HÖRDE ATT POLISEN VAR HONOM PÅ SPÅREN. SÅ GÅR DET NÄR MAN INTE SER SIG FÖR."

DU ÄR VACKER, förförisk och livsfarlig. Du är ute efter pengar och makt med alla medel. Din uppväxt var ett helvete, antingen i den fattigaste slummen eller som förtryckt familjeflicka i en konservativ familj. Nu bryter du mot alla regler för att uppnå dina mål. Som de behandlade dig, har de ändå ingen rätt att diktera vad du får göra. Eftersom världen ser ut som den gör och det är hopplöst att komma någonstans på männens villkor utnyttjar du i möjligaste mån din kvinnliga charm.

PERSONLIGHET: Arrogant och förförisk. Du blir hänsynslös så fort någon går emot dig. Litar inte på någon och undviker alltför nära personlig kontakt som kan utvecklas till beroende.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förträngning, Girig, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Sexualneuros, Lögnare, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Djurvän, Empati, Inflytelserika vänner, Intuition, Kroppsmedvetande, Språkbegåvning

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: Artist, Brottsling, Journalist, Detektiv, Rentier

LEVNADSNIVÅ: 6-8

FÄRDIGHETER: Dans, Diplomati, Dolk, Engelska, Etikett, Franska, Förföra, Förklädnad, Gifter och droger, Informationssökning, Kampsport: karate; ju-jutsu, Kontaktnät: jet set, Köra bil, Pistol och revolver, Skådespela, Spel och dobbel, Vältalighet, Världsvana, Värdera



ICHO, DU TAR VAKTEN – PAOLO OCH JAG BRYTER DÖRREN. OK, NU KÖR VI.

GÄNG-MEDLEMMEN

"VI BRUKAR HÄNGA UNDER BRON ELLER I CITYGARAGET DÄR VI BRYTER BILAR. I NATT FICK VI IHOP TVÅTUSEN PÅ EN BILSTEREO SOM VI SÅLDE TILL MICHA. SEN DROG VI IHOP LITE KILLAR FÖR ATT FIRA NERE VID KAJEN, MEN DET BLEV BRÅK OCH DICCO FICK EN KNIV I MAGEN."

DU ÄR FÖDD någonstans i förorterna eller i slummen i city. Eftersom ni bodde åtta barn i en tvåa flyttade du snart ut på gatan. Du kan vara invandrare i andra generationen. Din pappa har du vagt hört talas om. Mamma jobbar tolv timmar om dan för att skaffa pengar till allt. Hon drömmer om att ni ska greja skolan. Möjligen kommer storasyrran att klara det. Ni andra är det redan för sent för, med hundra anmärkningar hos polisen före 14 års ålder. Du skiter i Svensson som bara sitter framför TV:n och häckar, och blir skitskraj bara nån viftar med ett par nunchakos. Blir det bråk på stan ser alltid snutarna till att slå med sina jävla batonger tre gånger så hårt som de behöver. Men för det mesta vågar de sig inte i närheten. Det är du och dina kompisar som härskar i city.

PERSONLIGHET: Du är stolt över att vara den du är, att hänga på stan, att höra till gänget. De andra skiter i dig, så varför skulle du göra dig till för dem?

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Förträngning, Intolerant, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Lögnare, Manisk, Missbrukare, Självisk

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Hederskod, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Brottsling, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 2-4

FÄRDIGHETER: Dans, Dolk, Engelska, Gifter & droger, Grafitti, Gömma sig, Inbrottsteknik, Kampsport: valfri, Klättra, Krossvapen, Köra bil, Pistol och revolver, Smyga, Språk, Vältalighet, Världsvana, Värdera





AN INTE SOVA, KAN INTE ÄTA, HÖRDE ATT DOM SENAST SÅGS VID HAMNEN. KAN INTE SOVA, KAN INTE ÄTA, MÅSTE FINNA, MÅSTE, MÅSTE FINNA DOM.

HÄMNAREN

"DET SITTER FASTBRÄNT PÅ NÄTHINNAN, BLODET OCH MARTINS SKRIK OCH HANS ÖGON NÄR HAN DOG. JAG MÄRKTE ALDRIG VAD DE GJORDE MED MIG SEN, DET ÄR EN VIT FLÄCK I MITT MEDVETANDE. NÄR JAG VAKNADE UPP UR MIN KOMA PÅ SJUKHUSET SVOR JAG ATT SPÅRA UPP DEM, OM DET SÅ SKA TA HELA LIVET. JAG FICK ALDRIG REDA PÅ DERAS NAMN, MEN JAG KOMMER ALDRIG ATT GLÖMMA BORT DERAS ANSIKTEN. DET FINNS INGENSTANS DE KAN GÖMMA SIG, DET FINNS INGENSTANS DE KAN KÄNNA SIG SÄKRA."



LIVET HAR FARIT hårt fram med dig. Du har råkat riktigt illa ut, antingen personligen eller genom att nära och kära har drabbats. Din familj kan ha mördats, du kan själv ha slagits sönder och samman, berövats allt du äger och har och slängts ut på gatan. Det kan vara privatpersoner, brottslingar, maffian, skatteverket eller något företag som har havererat ditt liv så fullständigt. Nu lever du bara för en sak: hämnden. Det är den som håller dig kvar på fötter.

PERSONLIGHET: Du är besatt av tanken på hämnd. Den fyller hela din tillvaro. Du planerar ständigt. Ältar det som hände. Hade du kunnat förhindra det? Var det nödvändigt? Varför tillåter Gud att sånt händer?

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Förföljelsemani, Jagad/Efterlyst, Lögnare, Manisk, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Tvångstanke, Vanställd

FÖRDELAR: Hederskod, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Skyldig till brott

YRKE: Varierar, välj färdigheter som passar yrket

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Fallteknik, Förhörsteknik, Förklädnad, Gömma sig, Inbrottsteknik, Informationssökning, Kampsport:valfri, Leta, Klättra, Krossvapen, Köra bil/mc, Pistol och revolver, Skugga, Smyga, Sprängteknik, Undvika



DOM FÖRSÖKER SMUTSKASTA MIG , HUR SKULLE JAG KUNNA VETA ATT HON VAR MINDERÅRIG? DESSUTOM VAR DET INTE MINA DROGER HELLER.

ROCKMUSIKERN

"FARROW, MANAGERN, KOM OCH SA ATT DE HADE KLAGAT ÖVER ATT VI HADE RIVIT PÅ HOTELLET. MEN DE FÖRSÖKER BARA SÄTTA DIT OSS, VARJE GÅNG DET KOMMER ETT BAND TILL ETT HOTELL FÖRSÖKER DE JÄVLARNA ATT FÅ FÖRSÄKRINGSBOLAGET ATT TÄCKA ALL FÖRSLITNING SOM DE HAR HAFT DE SENASTE FEM ÅREN. DESSUTOM, HADE VI VARIT AFFÄRSMÄN PÅ KONFERENS HADE DE INTE SAGT ETT KNYST. SEN BLEV DET BRÅK NÄR NÅN TJEJ SVIMMADE I PUBLIKEN, OCH PRAT MED TIDNINGAR. DET ÄR MYCKET SÅNT NU."

MUSIKEN ÄR DITT liv. Du avgör själv eller tillsammans med spelledaren hur framgångsrik du har varit. Kanske har du gett ut ett par singlar och spelar på klubbarna i hemstaden. Kanske ligger du på topplistorna och åker på turné över hela kontinenten. Musikerlivet är hektiskt, så du har slitits hårt. Antagligen har du periodvis drogat ned dig, haft 35 misslyckade kärleksaffärer med det ena eller bägge könen och försökt ta livet av dig åtminstone någon gång.



PERSONLIGHET: Du har problem att skilja mellan dig själv och din image. Du släpper inte gärna människor inpå dig och tror att alla bara är ute efter att tjäna pengar och berömmelse på din bekostnad.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Förbannelse, Lättretlig, Manisk, Mardrömmar, Missbrukare, Sexualneuros, Tvångstanke

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Empati, Förhöjt medvetande, Inflytelserika vänner, Tur

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbannelse, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Pakt med mörka makter, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: musiker

LEVNADSNIVÅ: 7-9

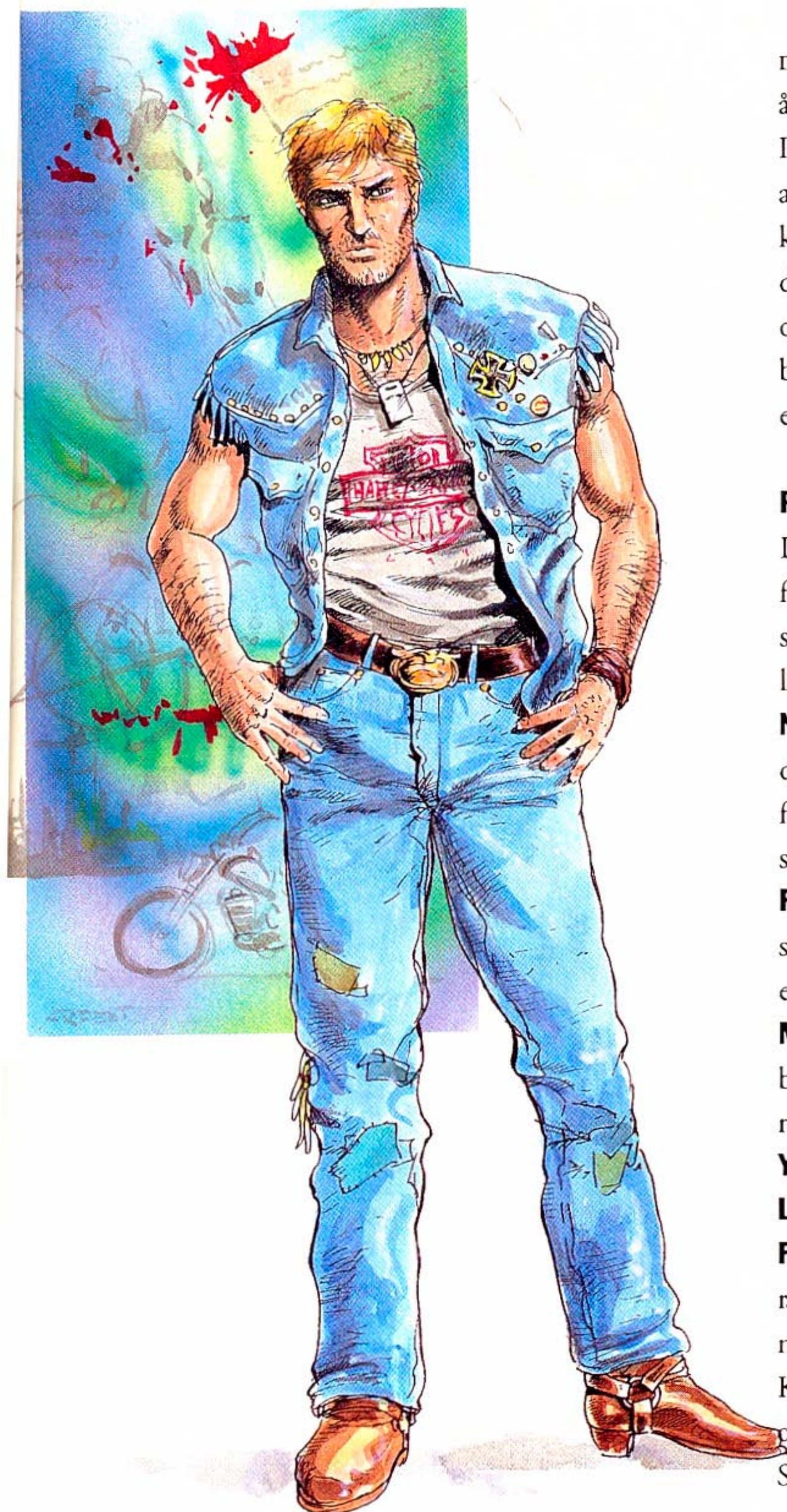
FÄRDIGHETER: Akrobatik, Dans, Dikta, Engelska, Förföra, Gifter & droger, Komponera, Marknadsföring, Sjunga, Skådespela, Spel & dobbel, Spela instrument, Världsvana



OO FAST TO LIVE, TOO YOUNG TO DIE. VRÅLANDE MOTORER OCH VINDEN I HÅRET, DET ÄR ATT LEVA.

OUTSIDERN

"BÅGEN OCH VÄGEN, VINDEN I HÅRET, OLJAN SOM GLÄNSER I ASFALTEN. DET ÄR FRIHET. HELVETET BÖRJAR NÄR MAN KOMMER TILL ETT NYTT STÄLLE, MED SNUTAR OCH SOCIALA OCH FOLK SOM UNDRAR OCH VISKAR BAKOM RYGGEN PÅ EN."



DU HAMNADE TIDIGT utanför samhället. Antingen gick skolan åt helvete eller så tröttnade du tidigt på den kapitalistiska utopin. Polisen jagade dig utan anledning, i alla fall mer än de hade anledning till. Du började driva runt, från stad till stad. Till slut kunde du inte stanna på ett ställe mer än ett par veckor utan att det blev strul så att du måste fortsätta. Du lever på småstölder och/eller tillfälliga jobb. Kanske har du hittat en tillflyktsort bland andra outsiders, hos anarkister i ockuperade rivningskåkar eller i pappkartongerna under järnvägsbron.

PERSONLIGHET: Du behöver inte resten av mänskligheten. De kan gott ha sitt inkrökta, intoleranta borgerliga lilla samhälle för sig själva. Du klarar dig utan dem. Det är bättre bland dem som har valt att stå utanför samhället, de ljuger i alla fall inte om livets futtighet. De är raka.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Missbrukare, Otur, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Självisk, Spelgalen

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Förhöjd medvetande, Kroppsmedvetande, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/kyla/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Förbannelse, Förbjuden kunskap, Offer för brott, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: Arbetslös, Brottsling, Diversearbetare

LEVNADSNIVÅ: 1-3

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Engelska, Fallteknik, Förföra, Förklädnad, Gevär, Gifter och droger, Gömma sig, Inbrottsteknik, Kampsport:valfri, Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: outsiders, Krossvapen, Köra bil/mc, Motorkunskap, Piskor och kedjor, Pistol och revolver, Sjunga, Skugga, Spela gitarr/munspel, Spel & dobbel, Smyga, Strid i mörker, Undvika, Världsvana, Överlevnadskonst



E TRE SISTA MÅNADERNA HAR JAG FÅTT 2 KULOR I MIG, MEN JAG HAR HAFT TUR, MINA SENASTE PARTNERS ÄR ALLA DÖDA.

SPANAREN

"DET ÄR FÖR JÄVLIGT ATT MAN INTE KAN HÄKTA DEM. VI TOG TRE FÖR MISSHANDEL I FÖRRGÅR, TVUNGNA ATT SLÄPPA DEM DIREKT. OCH VAD GÖR DET SOCIALA? INGENTING. ABSOLUT INGENTING. IBLAND KÄNNS DET BARA MENINGSLÖST ALLTIHOP. MEN DET ÄR KLART ATT MAN FORTSÄTTER. NÅN MÅSTE JU FÖRSÖKA SÄTTA DIT DE JÄVLARNA, OCH TILL SLUT MÅSTE JU ÄVEN POLITIKERNA INSE VAD DE HÅLLER PÅ MED."

DU TILLHÖR FOTFOLKET på polisens vålds- eller narkotikarotel. Du och din kollega glider runt i bilen, gör plötsliga razzior i knarkarkvartar, hamnar i våldsamma eldstrider i slummen och försöker stoppa blodiga uppgörelser i den undre världen. Ni känner stadens bottenskikt utan och innan, vet var de illegala klubbarna, bordellerna och spelhålorna finns och var knarket säljs. Du ägnar mödosamma timmar åt att samla bevismaterial, som sedan förstörs av inkompetenta ämbetsmän och åklagarmyndigheter så brottslingarna går fria. Du är desillusionerad men försöker trots det göra ditt jobb. Vore det inte för dig och dina kolleger skulle det se ännu värre ut därute, och alltid lyckas ni väl rädda en och annan ur träsket.



PERSONLIGHET: Rigid syn på brott och straff. Ofta sentimental inför den ordnade familjeidyllen och de "vanliga" människorna, som får lida av brottsligheten.

NACKDELAR: Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Förträngning, Intolerant, Lättretlig, Mardrömmar, Missbrukare, Rationalist, Tvångstanke

FÖRDELAR: Chevaleresk, Hederskod, Osjälvisk, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Offer för brott, Sinnessjukdom, Skyldig till brott

YRKE: polisspanare

LEVNADSNIVÅ: 4-6

FÄRDIGHETER: Automatvapen, Brottsplatsundersökning, Förhörsteknik, Förklädnad, Gevär, Idrott: valfri, Inbrottsteknik, Informationssökning, Kampsport: valfri, Krossvapen, Köra bil, Pistol och revolver, Samhällsvetenskap, Skugga, Smyga, Undvika



ON FATTADE INGENTING. "DEN ÄR SÅ FÄRGGLAD", SA HON, FÄRGGLAD! "IDIOT, TA ERA VIDRIGA PENGAR OCH FÖRSVINN", SA JAG.

KONSTNÄREN

"LÅT GÅ ATT ALBERONI MÅSTE SÄLJA DET HAN HÄNGER UT, MEN HAN KUNDE HA LITE MER RESPEKT FÖR DEN KONSTNÄRLIGA INTEGRITETEN. HAN KRÄVER RAKT UT ATT JAG SKA PROSTITUERA MIG! DÅ MÅLAR JAG HELLRE ÅT MIG SJÄLV OCH LEVER PÅ DET SOCIALA. DET FINNS DESSUTOM INGA KONSTKÄNNARE I DET HÄR LANDET. URVALSJURYN TILL DEN SENASTE TRIENNALEN VAR SKRATTRETANDE; BARA TANKEN PÅ ATT TA MED SEX VERK AV ANNICHEN JUNG, DET DÄR RÅTTBLONDA VÅPET. HON BEHÄRSKAR INTE ENS KONSTEN ATT GÖRA RENT SINA PENSLAR ORDENTLIGT."



DU ÄR MÅLARE, skulptör, författare, poet eller ägnar dig åt någon annan slags skapande verksamhet som musik eller konstgrafik. Troligen bor du i en halvmodern etta i innerstan och delar din tid mellan den utkylda ateljén du delar med tre andra konstnärer och krogen där ni sitter och diskuterar livets väsentligheter. Du kan ha varit gift, men det kraschade naturligtvis. Det är svårt att kompromissa mellan vardagslivets små trivialiteter och Konsten. Du kanske har ett eller ett par barn tillsammans med en eller flera före detta partners.

NACKDELAR: Depression, Fanatism, Förbannelse, Förträngning, Lättretlig, Manisk, Mano-depressiv, Mardrömmar, Missbrukare, Schizofreni, Tvångstanke

FÖRDELAR: Artistisk begåvning, Empati, Förhöjt medvetande, Intuition, Uthärda hunger/törst/kyla/värme

MÖRK HEMLIGHET: Alla hemligheter kan ha utmynnat i rollpersonens konstnärsskap

YRKE: Konstnär, Författare, Musiker

LEVNADSNIVÅ: 3-5

FÄRDIGHETER: Dans, Fotografera, Hantverk, Kontaktnät: konstnärer; kulturelit, Sjunga, Skriftlig framställning, Skådespela, Spela instrument, Teckna/måla/skulptera, Vältalighet, Världsvana



NÄR JAG SKA SOVA KOMMER DOM FRAM OCH TITTAR ANKLAGANDE PÅ MIG, MEN JAG BRYR MIG INTE LÄNGRE.

STORSTADS-SAMURAJEN

"JAG BÖRJADE SOM LIVVAKT ÅT MARICK NORTH, INNAN HANS KEDJA SPRÄNGDES AV POLISEN. SEN TOG JAG EN DEL KURIRUPPDRAG ÅT HONOM, MEN JAG GILLAR EGENTLIGEN INTE SÅNT. DET ÄR FÖR AMATÖRER. PÅ SISTONE HAR DET MEST BLIVIT VAKTJOBB, MEN I VINTRAS VAR DET MYCKET GÄNGKRIG. VI RADERADE UT BLUESTONES SYNDIKAT OCH OLD MAN TOG ÖVER. DET VAR TIDER DET."

DU ÄR EN gatans samuraj, en modern krigare i tjänst hos brottssyndikaten eller mindre nogräknade företag. Förfaren i moderna stridskonster och beväpnad till tänderna arbetar du som livvakt, torped eller gör andra uppdragsjobb. Du klär dig utmanande och går in för din image. Det enda du bryr dig om är ditt rykte och pengar. Annars är du beredd att utföra vilket uppdrag som helst åt vem som helst — bara de betalar.



PERSONLIGHET: Cool. Du är livsfarlig och njuter av det. Världen är hård och kall, för att klara sig måste man vara hård. Det bara är så. Varför skulle du dessutom knega på ett bygge för sextontusen i månaden när du kan tjäna det dubbla utan att behöva kröka ryggen. Och brudarna gillar killar med stil, som har råd med guldklocka på handleden.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Girig, Intolerant, Jagad/Efterlyst, Lättretlig, Lögnare, Missbrukare, Självisk

FÖRDELAR: Hederskod, Inflytelserika vänner, Kroppsmedvetande, Sjätte sinne, Uthärda hunger/törst/köld/värme/smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

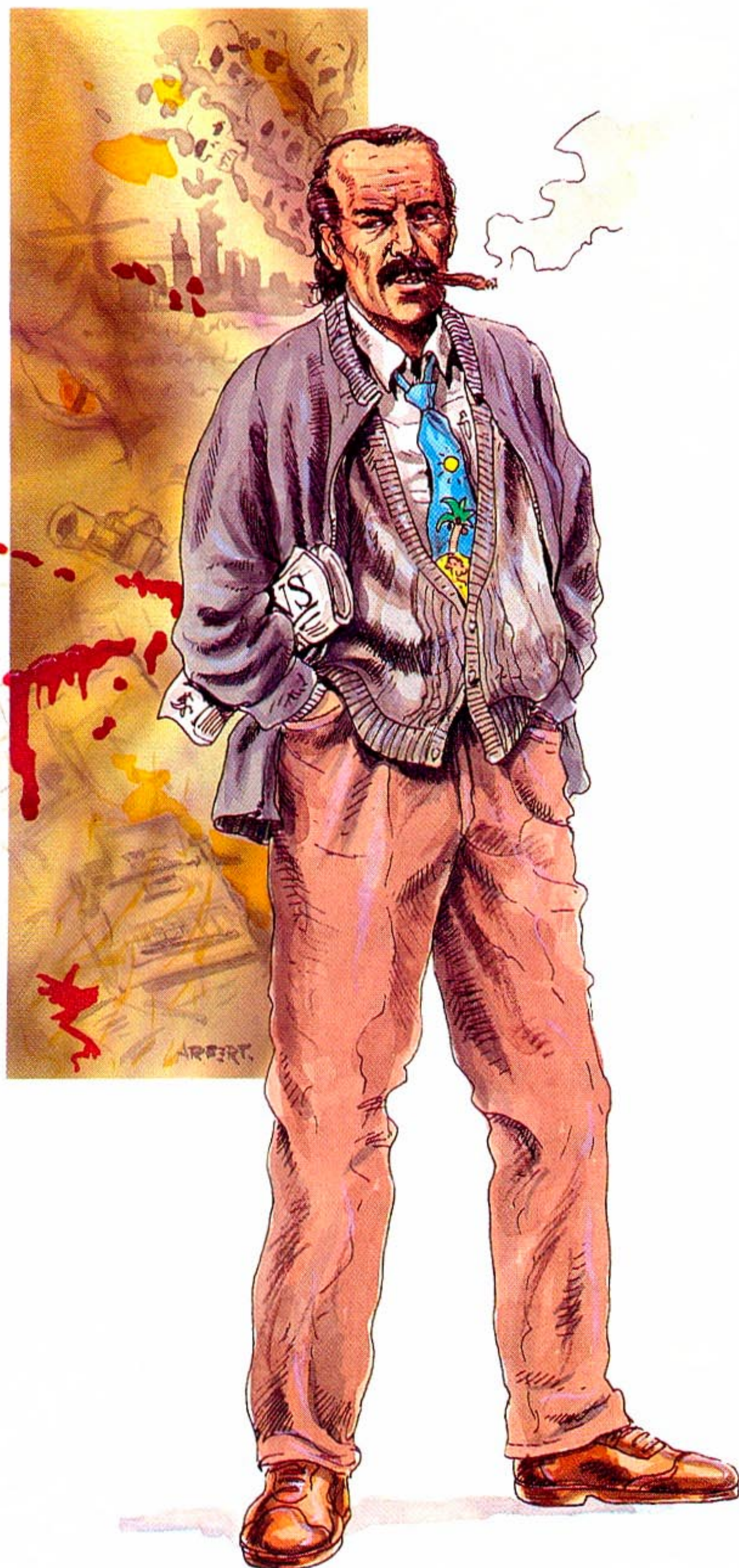
YRKE: Brottsling, Livvakt, Säkerhetskonsult

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Akrobatik, Automatvapen, Dolk, Fallteknik, Förhörsteknik, Första hjälpen, Gevär, Gömma sig, Inbrottsteknik, Kampsport: valfri, Kastvapen, Klättra, Kontaktnät: undre världen, Krossvapen, Köra bil, Leta, Piskor och kedjor, Pistol och revolver, Simma, Skugga, Slåss tvåhänt, Smyga, Strid i mörker, Svärd, Undvika, Världsvana



CH JAG SA - GUBBE LILLE JAG BRYR MIG INTE OM ER DOTTER, SANNINGEN MÅSTE FRAM! INTE MITT FEL ATT HAN TOG LIVET AV SIG.



MUCKRAKERN

"VI HADE EN HEMLIG KONTAKT INNE PÅ SJÄLVA DEPARTEMENTET SOM SA ATT HAN KUNDE ORDNA ETT SAMMANTRÄFFANDE MED KÄLLAN I GARAGET. ALLT VERKADE VARA HUR GRÖNT SOM HELST, SÅ VI BESTÄMDE EN TID OCH SÅG TILL ATT GREJA BUGGARNA OCH BANDSPELARNA SÅ ATT DET SKULLE BLI BRA KVALITET PÅ INSPELNINGEN. DET VAR FÖRST NÄR VI KOM DIT, OCH DE SVARTA BILARNA SVÄNGDE UPP, SOM VI FÖRSTOD ATT VI HADE GÅTT I EN FÄLLA."

DU ÄR EN undersökande journalist av den gamla stammen. Genom infiltration, förklädnad, illegal avlyssning och hemliga källor får du fram artikelmaterial som ingen tidning vågar trycka. Du är framför allt intresserad av kopplingar mellan politik och storfinans, oheliga uppgörelser i utrikespolitiken och skumraskaffärer i vapenindustrin. Din stoltaste stund var när du och en kollega tvingade fram en regeringskris med era avslöjanden om finansministerns besök på en bordell på Sveagatan. Tyvärr vägrade chefredaktören att trycka din story om vilka andra gäster som du också såg där. Men den dagen ni behöver sätta dit kyrkan ligger storyn där och väntar...

PERSONLIGHET: Tämligen arrogant. Du är en sanningens förkämpe, det sticker du inte under stol med. Du är moraliskt betydligt mer högtstående än de flesta andra murvlar.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Rationalist, Självisk

FÖRDELAR: Hederskod, Inflytelserika vänner, Intuition, Kulturell flexibilitet, Sjätte sinne, Tur, Ärlighet

MÖRKA HEMLIGHETER: Förbjuden kunskap, Offer för brott, Skyldig till brott

YRKE: Journalist

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Brottsplatsundersökning, Datorkunskap, Fotografera, Förfalska, Förklädnad, Inbrottsteknik, Informationssökning, Pistol och revolver, Skriftlig framställning, Skugga, Smyga, Vältalighet, Världsvana


YVÄRR KAN JAG INTE FÖR JAG HAR EN TENTA PÅ MÅNDAG. FAST I OCH FÖR SIG, JAG KAN JU LÄSA PÅ SÖNDAG.

STUDENTEN

"DE SÄGER ATT MAN SKA GREJA LINJEN PÅ TRE ÅR, MEN DÅ RÄKNAR DE INTE MED EXTRAJOBBEN OCH FESTERNA. JAG VAR UTSLAGEN HELA FÖRRA VECKAN. SEN TOG JAG KNÄCK PÅ MAZINSKY'S FÖR ATT FÅ IN STÅLAR ATT KÖPA BÖCKER TILL NÄSTA KURS. DE GLÖMMER BORT ATT DET HÄR ÄR EN JÄVLIGT VIKTIG PERIOD AV ENS LIV. DET ÄR NU MAN UTVECKLAS SOM MÄNNISKA, DÅ GÄLLER DET ATT ÄGNA MYCKET ÅT DET SOCIALA, INTE BARA PLUGGA IHJÄL SIG. OCH, ÄRLIGT TALAT, HELST FORTSÄTTER JAG ATT PLUGGA SÅ LÄNGE SOM MÖJLIGT."



DU STUDERAR PÅ gymnasiet, högskolan eller universitetet. Studierna avbryts ständigt av fester och alla svartjobb du måste ta för att bekosta festerna, kurslitteraturen som alltid är utlånad på biblioteket och det dyra uthyrningsrummet där du tvingas bo eftersom det inte finns några studentrum. Dessutom tycker du om att studera och vill ogärna ut i det kalla, hårda arbetslivet. Det finns så många kurser att ta innan du vill börja fundera på att ta ut din examen. Ditt enda problem är att det börjar bli allt svårare att komma upp ur sängen på morgonen efter att ha varit på puben nästan varje kväll i veckan. Men puben börjar bli något av ett måste, det vore ganska trist att tvingas gå och lägga sig ensam på kvällen.

NACKDELAR: Depression, Förträngning, Förföljelsemani, Lögnare, Manisk, Missbrukare, Rationalist

FÖRDELAR: Kulturell flexibilitet, Matematisk begåvning, Språkbegåvning

MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Familjehemlighet, Förbjuden kunskap, Offer för medicinska experiment

YRKE: Student

LEVNADSNIVÅ: 2-4

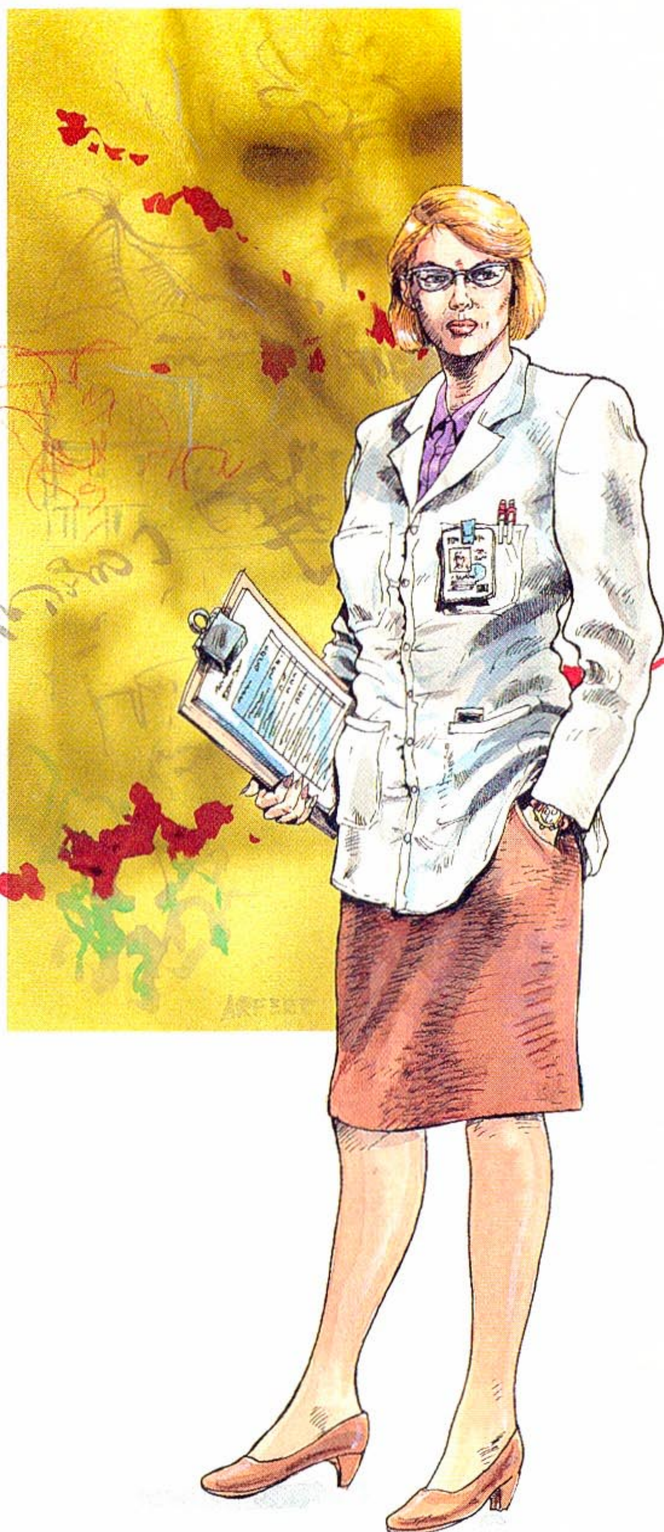
FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Engelska, Franska, Förföra, Idrott, Informationssökning2, Kontaktnät: studenter och forskare, Skriftlig framställning, Vältalighet, Världsvana, En av de akademiska färdigheterna och specialiseringar inom den



ET ÄR MYCKET NÄRA NU, MINA FÖRSÖKSDJUR DÖR HELA TIDEN, MEN JAG VET ATT DET ÄR NÄRA NU.

DEN GALNA VETENSKAPSMANNEN

"MAN FÅR INTE AVFÄRDA ETT RESULTAT BARA FÖR ATT DET VERKAR ORIMLIGT, DET ÄR INGEN SANT VETENSKAPLIG ATTITYD. DET HAR KOSTAT MIG EN FÖRMÖGENHET ATT BYGGA UPP DET HÄR LABORATORIET SEN DE SLÄNGDE UT MIG FRÅN INSTITUTET, MEN NU BÖRJAR DET GE RESULTAT. DET FINNS BEVISLIGEN EN KOPPLING MELLAN HJÄRNVÅGORNA OCH PARTIKLARNAS BETEENDE. SNART HAR JAG NOG FÖR ATT LÄGGA FRAM RESULTATEN. DÅ KOMMER JAG ATT SLÅ VÄRLDEN MED HÄPNAD."



DU TILLHÖR VETENSKAPENS spjutspets, framtidens forskare. Dina kolleger är snärjda i sina dammiga paradigm och kommer ingenstans, medan du utforskar nya spännande vägar inom forskningen. Tyvärr avfärdas största delen av dina resultat som ovetenskapligt dravel. Men du fortsätter ihärdigt för att bevisa att dina teorier stämmer, det gäller att inte låta sig nedslås av att det går trögt i portgången.

PERSONLIGHET: Fanatiskt intresse för det egna forskningsområdet. Allt annat kommer i andra hand.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Fanatism, Förträngning, Förföljelsemani, Intolerant, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Manisk, Missbrukare, Rationalist, Självisk

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Inflytelserika vänner, Intuition, Matematisk begåvning, Tur

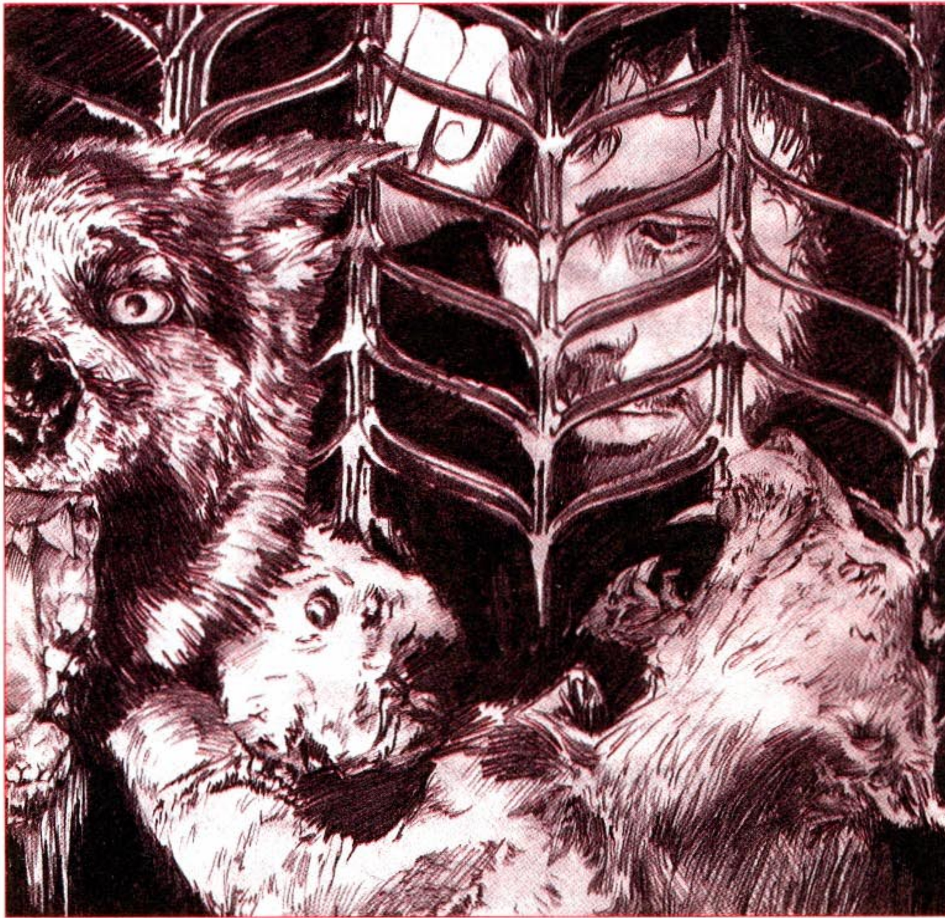
MÖRKA HEMLIGHETER: Ansvarig för medicinska experiment, Förbjuden kunskap, Offer för medicinska experiment, Sinnessjukdom, Övernaturlig upplevelse

YRKE: Forskare (fysiker, läkare, ingenjör, psykolog el dyl)

LEVNADSNIVÅ: 5-7

FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Elektronik, Gifter & droger, Humaniora: psykologi, Informationssökning, Kemi, Kontaktnät: forskare, Medicin: alla specialiseringar, Naturvetenskap: alla specialiseringar.

FÄRDIGHETER



HELA NATTEN HADE JAG JOBBAT MED PROGRAMMET. GRYNINGEN VAR PÅ VÄG NÄR JAG ÄNTLIGEN HITTADE BUGGEN. EN SISTA TESTKÖRNING SÅ SKULLE ALLT FUNGERA. TRODDE JAG. JAG SATTE IGÅNG PROGRAMMET. ALLT FUNGERADE BRA TILL ATT BÖRJA MED. DET SORTERADE INFORMATIONEN. DE FÖRSTA BERÄKNINGARNA FUNGERADE BRA. SEDAN SLOCKNADE SKÄRMEN OCH HÅRDDISKEN SURRADE KONSTIGT. JAG FÖRSÖKTE BOOTA OM. INGEN REAKTION. JAG SLOG AV STRÖMMEN. DATORN FORTSATTE ATT SURRA. PLÖTSLIGT SLOCKNADE ALLA LAMPOR OCH DET BLEV KOLMÖRKT. HELVETE. EN PROPP. MEN DATORN SURRADE FORTFARANDE. JAG FAMLADE MIG UT MOT PROPPSKÅPET. DÖRREN TILL GENERATORRUMMET VAR LÅST. EGENDOMLIGT. LARMSYSTEMET MÅSTE HA SLAGIT TILL OCH KOPPLAT IN AUTOMATLÅSEN. JAG FAMLADE MIG UT I GARAGET OCH LETADE RÄTT PÅ ELVERKTYGS-LÅDAN OCH EN FICKLAMPA. ETT SURRANDE LJUD FYLLDE LUFTEN. JAG TÄNDE FICKLAMPAN, PRECIS I TID FÖR ATT SE ELBORREN SUSA GENOM LUFTEN MOT MITT ANSIKTE. JAG DUCKADE, VÄNDE MIG OM OCH PARERADE EN ELSKRUVMEJSEL SOM SLUNGADES MOT MIN STRUPE. JAG KASTADE MIG UT UR GARAGET OCH SLOG IGEN DÖRREN BAKOM MIG. MED DARRANDE HÄNDER BÖRJADE JAG KOPPLA RUNT AUTOMATLÅSET I GENERATORDÖRREN. DET DARRADE TILL UNDER HÄNDERNA PÅ MIG. JAG SLÄPPTE VERKTYGEN PRECIS I TID FÖR ATT UNDGÅ ATT FÅ EN DÖDANDE STÖT. MEN DÖRREN GICK UPP. JAG RUSADE IN I GENERATORRUMMET, SLET TAG I BRANDYXAN OCH HÖGG AV HUVUDKABELN UT FRÅN GENERATORN. DET SURRANDE LJUDET TYSTNADE."



IGHTMARES! REMEMBER THE NIGHTMARES! RAZOR IN MY HAND... RAZORRAZORRAZOR...FAT BLUE VEINS...NO! NIGHTMARES...NOT REAL! NOT REAL!

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

Det finns tre slags färdigheter; grundfärdigheter, allmänna och akademiska. Grundfärdigheterna har alla en chans att lyckas med. De allmänna och akademiska färdigheterna har du lärt dig i yrket eller annars i livet. Akademiska färdigheter kräver en utbildning på tretton eller högre för att du ska kunna lära dig dem. Välj ut lämpliga färdigheter och anteckna dem på rollformuläret. Grundfärdigheterna finns redan antecknade, du lägger bara poäng på dem du vill ha högre värde än tre i.

NYA FÄRDIGHETER Här finns ett urval av alla tänkbara färdigheter. Vill du skapa nya färdigheter gör du förstås det. Spelledaren bestämmer vilka egenskapsvärden som styr färdigheten. Sedan köps de på vanligt sätt. Yrket kräver ofta att man skapar nya färdigheter. Yrken som rollspelskonstruktör, cracker eller sektledare kräver färdigheter som inte finns i denna lista.

Färdighetspoäng

Färdighetspoängen används för att bestämma hur höga värden du har i olika färdigheter. Du har 150 färdighetspoäng att fördela, med eventuella modifikationer för fördelar och nackdelar. Det är den poängsumma som rekommenderas för normala rollpersoner. Om du och din spelledare vill skapa rollpersoner som är svagare eller mäktigare kan ni höja eller sänka denna poängsumma. En vanlig, genomsnittlig RP fördelar 100 färdighetspoäng, en mycket erfaren, skicklig person har 200 poäng och en riktigt mäktig och kunnig rollperson får 250 poäng. Vill du och din spelledare ha ännu mäktigare rollpersoner kan ni fördela ännu fler poäng.

Varje poäng höjer färdighetsvärdet ett steg på en skala från 1 till 20, men högst till värdet hos den egenskap som styr färdigheten. Lägger du fem poäng på Dans får du fem i färdighetsvärde, men bara om du har fem eller högre i rörlighet som styr färdigheten Dans. I färdighetsbeskrivningarna anges vilken egenskap som styr varje färdighet.

Vill du höja färdighetsvärdet över den styrande egenskapens värde kostar det tre poäng för varje steg. Det avspeglar att det är svårare att lära sig något man saknar talang eller fysiska förutsättningar för. Någon med 20 i rörlighet lär lätt upp sig till elitakrobat för 20 poäng, medan någon med 7 i rörlighet måste lägga ned 46 poäng och betydligt mer tid och ansträngning för att bli lika skicklig.

Vi rekommenderar att ingen får börja spelet med mer än 20 i någon färdighet. Det är annars möjligt att höja värdet över 20. Då lyckas du oftare perfekt med färdigheten. Specialiserade vetenskapsmän och elitidrottare hör till undantagen som kan tillåtas ha höga värden i någon färdighet.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER Du har två färdigheter med värden på 18, två med värden på 15 och åtta med värden på 10. Välj i första hand färdigheter som står under din arketyp. När du väljer färdigheterna behöver du inte bry dig om vilka egenskaper som styr dem. Du kan välja att ha 18 i en färdighet som styrs av en egenskap du bara har 12 i. Men när du sedan förbättrar dina egenskaper blir det besvärligare när du har egenskapsvärden under färdighetsvärdet.

Kampsporter gör att du får färre andra färdigheter. Som elev får du en färre färdighet på 18. Som lärare får du en färre på 18 och en på 15. Som mästare får du en färre färdighet på 18 och ingen färdighet på 15. En kampsportsmästare har alltså bara en färdighet på 18 och åtta på 10, förutom kampsporten.

GRUNDFÄRDIGHETER Grundfärdigheter kan alla lyckas med, även de som inte har lagt några färdighetspoäng på dem. Du har automatiskt ett färdighetsvärde på 3 i alla grundfärdigheter. Du behöver inte betala för de första tre poängen om du vill höja värdet. Alla har automatiskt 3 i Undvika. För att få 10 behöver man bara lägga sju färdighetspoäng.

AKADEMISKA FÄRDIGHETER Akademiska färdigheter kräver ett utbildningsvärde på tretton eller högre. Det motsvarar en påbörjad universitetsutbildning. I övrigt fungerar de som allmänna färdigheter.

Till varje akademisk färdighet hör olika specialiseringar. De fungerar som allmänna färdigheter och kostar en poäng per steg. För att lära dig en specialisering måste du ha ett värde på lägst 5 i huvudfärdigheten. För att lära dig fysik måste du till exempel ha naturvetenskap.

Inget hindrar att du har akademiska färdigheter som inte passar ditt yrke. Du kan ha gått kvällskurser eller läst på egen hand för nöjes skull.

VAPENFÄRDIGHETER Vapenfärdigheterna beskrivs närmare i kapitlen Strid samt Vapen och rustningar. I färdighetstabellen anges bara vilka egenskaper som styr olika vapenfärdigheter. Det finns en färdighet för varje vapengrupp. Färdigheter i att hantera närstrids- och kastvapnen styrs av styrkan. Vapengrupperna för närstrids- och kastvapen är Dolkar, Kastvapen, Krossvapen, Stångvapen, Svärd, Piskor och kedjor och Yxor. Färdighet i avståndsvapen styrs av rörligheten. De färdigheterna är Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen. En särskild grupp är Naturliga vapen — sparkar och slag som styrs av färdigheterna Strid utan vapen eller Kampsporter. Har du färdighet i en vapengrupp kan du använda alla vapen som ingår i gruppen utan några minus.

Också om du inte har färdighet i ett vapen har du 3 i att använda det, eftersom alla vapenfärdigheter är grundfärdigheter.

VAPENMANÖVRER Vapenmanövrer är specialiserade vapenfärdigheter som förutsätter att du först kan hantera ett vapen. De gör att du till exempel kan skjuta två skott under en handling eller dra en pistol extra snabbt. Vapenmanövrerna är inte grundfärdigheter och fungerar som allmänna färdigheter.

KAMPSPORTER Kampsporterna är särskilda färdigheter som beskrivs i ett eget kapitel. Du betalar en klumpsumma färdighetspoäng och får en serie färdigheter som ingår i en kampsport. Genom att lägga ytterligare poäng kan du skaffa särskilda budomanövrer och ki-krafter som hör till kampsporten. För att lära dig en budomanöver måste du ha kunskaper i den kampsport som en manövern tillhör. Ki-krafter kan du bara lära dig om du är mästare eller stormästare inom en kampsport. Manövrer och ki-krafter fungerar i övrigt som allmänna färdigheter. De finns beskrivna under Kampsporter.

SPRÅK Alla talar sitt modersmål utan problem. De kan också skriva på hemlandets språk. Du har din utbildning i chans att skriva modersmålet. Andra språk måste du lära dig att tala och skriva. Att tala och läsa/skriva ett språk är en och samma färdighet. Alla som kan tala ett språk kan också läsa och skriva det. Om du av någon anledning vill vara analfabet bestämmer du helt enkelt att rollpersonen inte kan läsa och skriva, du får inga extra poäng för det.

Färdighetsvärdet

Färdighetsvärdet är din chans att lyckas med en färdighet, ett tal mellan 1 och 20. Du slår 1T20 när färdigheten används. Blir resultatet lika med eller under färdighetsvärdet lyckas du. Slår du över värdet misslyckas försöket.

EFFEKT Om du lyckas med färdigheten beräknar du sedan effekten. Den utgörs av skillnaden mellan ditt färdighetsvärde och resultatet för färdighetsslaget. Ju lägre du slår, desto högre blir effekten. Slår du precis på ditt färdighetsvärde blir effekten noll. Då har du lyckats riktigt dåligt, eller kanske till och med misslyckats. Får du 20 eller mer i effekt lyckas försöket briljant.

Effekten används för att skapa dramatik i spelet. Får du 30 i effekt kan du lyckas med något till synes omöjligt, till exempel att göra en loop med en helikopter. Blir effekten noll är du så nära att misslyckas som bara är möjligt. Flyger du helikopter så störtar du mot marken och lyckas bara i sista stund räta upp helikoptern igen.

Effekten är din och spelledarens möjlighet att veta exakt hur bra du lyckas. Ibland måste du lyckas verkligt bra för att klara av det du föresatt dig att göra. Ibland försöker omständigheter eller andra personer aktivt hindra dig från att använda en färdighet.

Spelledaren sätter upp ett mål, en viss effekt som du måste nå upp till för att lyckas. Viss information förblir fördold om du inte når den effekten med din Informationssökning. Din eleganta akrobatiska manöver med ett rep mellan husen i Paris slumkvarter slutar med att du missar det tak du ville nå, om du inte får tillräckligt hög effekt på Akrobatik. Din förklädnad klarar de första testerna, men blir avslöjad när du når azghoulernas inre cirkel om du har för dålig effekt i Förklädnad.

Det finns sju kvalitetsnivåer som avgör hur bra du lyckas. De används som en hjälpreda av spelledaren och behöver inte följas slaviskt. Är du osäker på hur svårt det är att lyckas med något kan du se i tabellen nedan hur tre olika typer av färdigheter fungerar vid olika nivåer. Bestäm hur svårt det är att lyckas och kräv sedan att rollpersonerna eller spelledarpersonerna ska nå upp till den effekten.

De tre typerna av färdigheter vi ger exempel på är:

UNDERSÖKANDE FÄRDIGHETER: Astrologi, Avlyssningsteknik, Bokföring och redovisning, Brottsplatsundersökning, Datorkunskap (finna information), Förhörsteknik, Historia, Informationssökning, Kontaktnät, Kryptografi, Leta, Numerologi, Ockultism, Parapsykologi, Radiotelegrafi, Spådomskonst

RÖRLIGA MANÖVRER är Akrobatik, Dans, Fallskärmshoppning, Fallteknik, Första hjälpen, Gömma sig, Idrott, Kampsport, Kasta, Klättra, Köra fordon, Närstrids- och kastvapen, Pilot, Rida, Simma, Skjutvapen, Skugga, Slåss utan vapen, Smyga, Spel och dobbel, Sportdykning, Strid i mörker, Undvika, Vapenmanövrer

SKAPANDE FÄRDIGHETER är Dans (koreografi), Fotografera, Förfalskning, Förföra, Förklädnad, Hantverk, Journalistik, Läsa/skriva modersmålet, Matlagning, Sjunga, Skriftlig framställning, Teckna/Måla/Skulptera, Skådespela, Spela instrument, Språk, Vältalighet.

Står två färdigheter mot varandra, till exempel nefariternas Leta mot ditt Gömma sig, drar spelledaren din effekt för Gömma sig från nefaritens effekt för Leta. Genomgående ska spelledaren dra den "passiva" färdighetens effekt från den "aktivas".

EXEMPEL: GILBERT SMYGER FRAM ÖVER HUSTAKET MOT EN VAKTPOST VID DE TYSKA VAPENSMUGGLARNAS HÖGKVARTER. HAN HAR 15 I SMYGA. DU SLÅR 1T20. DET BLIR 8. MELLANSKILLNADEN MELLAN 8 OCH 15 ÄR 7. GILBERT FÅR 7 I EFFEKT. ETT NORMALT RESULTAT. VAKTEN KÄNNER PÅ SIG ATT NÅGOT ÄR FEL. SPELLEDAREN SLÅR ETT

Effekt	Kvalitetsnivå	Undersökande
0	DÅLIG	MAGERT. BARA NÅGRA FÅ MINDRE VIKTIGA FAKTA
1-4	GODTAGBAR	EN DEL AV INTRESSE DYKER UPP. DU ANAR ATT DET FINNS MER ATT HÄMTA.
5-15	NORMAL	DU FINNER DET VIKTIGASTE. ALLT SOM ÄR HELT VITALT FÖR DIG
16-20	BRA	DU FINNER DET MESTA AV INFORMATIONEN. DU VET OM DET FINNS NÅGOT DOLT KVAR.
21-25	MYCKET BRA	DU FINNER NÄSTAN ALL INFORMATION SOM FINNS I ÄMNET. DU VET VAR DU SKA SÖKA MERA
26-29	FANTASTISKT	DU FÅR FRAM PRECIS ALL INFORMATION SOM FINNS I ÄMNET.
30+	ENASTÅENDE	EXTRA MATNYTTIG INFORMATION AVSLÖJAS. DU FÅR FRAM ALLT, OCKSÅ DET SOM INGEN TIDIGARE KÄNT TILL

Effekt	Kvalitetsnivå	Rörliga manövrer
0	DÅLIG	DÅLIG STIL. DU KLARAR SMÅ HINDER
1-4	GODTAGBAR	ENKLARE HINDER ÄR INGA PROBLEM. MED HJÄLP KAN DU KANSKE KLARA NÅGOT HEROISKT.
5-15	NORMAL	DE FLESTA HINDER ÄR INGA PROBLEM. DU KAN GÖRA NÅGOT HEROISKT
16-20	BRA	DU KLARAR ALLA NORMALA HINDER. DET HEROISKA ÄR INGET PROBLEM.
21-25	MYCKET BRA	DU KLARAR ÄVEN MYCKET SVÅRA HINDER. DET HEROISKA ÄR RUTIN
26-29	FANTASTISKT	DU ÄR I VÄRLDSKLASS. NÄSTAN INGET MÄNSKLIGT MÖJLIGT ÄR FÖR SVÅRT.
30+	ENASTÅENDE	DU ÄR DEN BÄSTA. INGET ÄR OMÖJLIGT, INGET HINDER FÖR SVÅRT

Effekt	Kvalitetsnivå	Skapande färdigheter
0	DÅLIG	LURAR KANSKE EN IDIOT. DINA VÄNNER LER ANSTRÄNGT
1-4	GODTAGBAR	DU LURAR DE FLESTA NORMALA MÄNNISKOR. DINA VÄNNER GILLAR DET.
5-15	NORMAL	ÄVEN MER KVALIFICERADE BEDÖMARE BLIR LURADE/IMPONERADE. DINA VÄNNER ÄLSKAR DET. PROFFSIGT
16-20	BRA	DU LURAR/IMPONERAR OCKSÅ PÅ PROFFS. DINA VÄNNER ÄR EXTATISKA.
21-25	MYCKET BRA	OCKSÅ PROFFSEN BLIR IMPONERADE. DET ÄR SVÅRT ATT AVSLÖJA/FÖRSTÅ/EFTERBILDA DIG
26-29	FANTASTISKT	DU LURAR ALLA ELLER IMPONERAR PÅ ALLA UTOM DEN VÄRLDSLEDANDE EXPERTISEN.
30+	ENASTÅENDE	INGEN KAN AVSLÖJA/FÖRSTÅ ELLER EFTERBILDA DIG. DU ÄR UNIK

UPPMÄRKSAMHETSSLAG FÖR HONOM. HAN HAR 12 I UPPMÄRKSAMHET. HON SLÅR 11. HAN LYCKAS PRECIS. MELLANSKILLNADEN MELLAN 12 OCH 11 ÄR 1. HAN FÅR ETT I EFFEKT. MEN EFTERSOM GILBERTS EFFEKT BLEV 7 DRAS DEN IFRÅN VAKTENS EFFEKT, VILKET GER –6. HAN MÄRKER INGENTING.

Färdighet	EV	FV	Poängkostnad (mod. av kostnad)
ARABISKA	15	5	5
AUTOMATVAPEN	18	13	10 (GRUNDFÄRDIGHET)
AVLYSSNINGSTEKNIK	15	10	10
DOLK	15	14	11 (GRUNDFÄRDIGHET)
ENGELSKA	15	10	10
FÖRHÖRSTEKNIK	12	10	10
GÖMMA SIG	10	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
INBROTTSTEKNIK	10	10	10
KASTA	15	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
KLÄTTRA	18	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
KONTAKTNÄT:			
UNDERRÄTTELSETJÄNST	12	12	12
KÖRA BIL	10	10	10
LETA	10	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
LÄSA/SKRIVA FRANSKA	11	11	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
NÄRSTRIDS- & KASTVAPEN	15	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
PISTOL & REVOLVER	18	18	15 (GRUNDFÄRDIGHET)
SIMMA	11	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
SKJUTVAPEN	18	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
SLÅSS UTAN VAPEN	15	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
SMYGA	18	15	12 (GRUNDFÄRDIGHET)
SVENSKA	15	5	5
UNDVIKA	18	3	0 (GRUNDFÄRDIGHET)
VÄRLDSVANA	15	15	15
KAMPSPORT: KARATE			
ELEVNIVÅ15 (KROPPSMEDVETANDE)			
SLAG	15		
SPARK	15		
PARERA	18		
UNDVIKA	16		
KAPP	6		
BUDOMANÖVRER:			
AVVAPNA	18	10	10
FLYGANDE SPARK	15	10	10

GILBERT KOMMER ÄNDA FRAM TILL VAKTEN. HAN GÖR ETT FÖRSÖK ATT SLÅ NED HONOM MED ETT KARATESLAG MOT HUVUDET. HAN HAR 15 I SLAG. DU SLÅR 1T20. DET BLIR 8. EFTERSOM SLAG ÄR EN VAPENFÄRDIGHET BERÄKNAR DU EFFEKTEN GENOM ATT SLÅ EN SEPARAT EFFEKTTÄRNING. DU SLÅR YTTERLIGARE 1T20. DET BLIR 18. DU TITTAR I VAPENTABELLEN FÖR SLAG OCH KONSTATERAR ATT 18 ÄR ETT LÄTT SÅR.

LYCKAS AUTOMATISKT I många situationer behöver du inte slå någon tärning för att lyckas. Har du minst 5 i Köra bil kan du alltid köra rakt fram på en landsväg utan att störta ned i diket. Det är först när du måste köra i zick-zack mellan långtradare och samtidigt slåss mot yxmördaren i baksätet som du måste slå under färdighetsvärdet.

Det gäller flera färdigheter, t.ex. en del yrkesfärdigheter. Färdighetsslag görs bara i stressade eller speciella situationer. Ibland räcker det att slå en effekttärning för att se hur bra något lyckas. Laga mat klarar de flesta om de får en spis och lite råvaror, men frågan är hur resultatet smakar. Spelledarens sunda förnuft avgör när ett tärningsslag är nödvändigt. För många tärningskast stör bara rollspelet.

PERFEKTA OCH TOTALT MISSLYCKADE SLAG Effekten påverkas om du slår väldigt högt eller lågt på färdighetsslaget. Blir resultatet väldigt lågt lyckas du bättre än väntat. Slår du 20 misslyckas du totalt och gör bort dig.

Slår du lägre än 1/10 av färdighetsvärdet, avrundat uppåt, lyckas du perfekt. Då får du lägga +10 till effekten.

Om du slår 20 klantar du dig fullständigt. Det gäller också dem som har högre än 20 i färdigheten. Alla misslyckas på 20, men de som har färdighetsvärden på 20 eller högre gör inte alltid bort sig totalt. De får slå ytterligare 1T20. Nu ska de slå under sitt färdighetsvär-

Grundfärdigheter

Rör-baserade

KLÄTTRA
SKJUTVAPEN
AUTOMATVAPEN
GEVÄR OCH ARMBORST
PILBÅGE
PISTOL OCH REVOLVER
TUNGA VAPEN
SMYGA
UNDVIKA

Sty-baserade

KASTA
NÄRSTRIDS- OCH KASTVAPEN
DOLKAR
KASTVAPEN
KROSSVAPEN
STÅNGVAPEN
SVÄRD
PISKOR OCH KEDJOR
YXOR
SLÅSS UTAN VAPEN

Tål-baserad

SIMMA

Upp-baserade

GÖMMA SIG
LETA

Utb-baserad

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅLET

de minus 20. Om det misslyckas har de gjort ett totalt misslyckande. Har du 40 eller högre i färdighetsvärde misslyckas du totalt om du slår två 20 efter varandra. Har du däremot 4 eller lägre i färdighetsvärde misslyckas du totalt även på 19. För den som misslyckas totalt händer något obehagligt. Bilförare kör in i ett träd. Klättrare ramlar ned. Spelledarens fantasi får avgöra vad som händer. För vapenfärdigheter finns en tabell som visar vad som händer vid total miss med ett vapen, se Strid.

EXEMPEL: GILBERT HAR 170 POÄNG ATT LÄGGA PÅ FÄRDIGHETER; 150 POÄNG I GRUNDEN OCH 20 POÄNG FÖR ATT HAN HAR –20 I MENTAL BALANS. DU TITTAR PÅ ARKETYPEN AGENT OCH VÄLJER NÅGRA LÄMPLIGA FÄRDIGHETER, ANTECKNAR VÄRDET I DE EGENSKAPER SOM STYR DEM OCH BESTÄMMER HUR HÖGA FÄRDIGHETSVÄRDEN GILBERT HAR I DE OLIKA FÄRDIGHETERNA. SEDAN ANTECKNAR DU DEM PÅ ROLLFORMULÄRET OCH BESKRIVER I LEVNADSHISTORIEN VAR OCH HUR GILBERT HAR LÄRT SIG DE OLIKA FÄRDIGHETERNA. PÅ DE GRUNDFÄRDIGHETER SOM DU INTE HÖJER ANTECKNAR DU ATT HAN HAR 3 I FÄRDIGHETSVÄRDE. DE ENSKILDA FÄRDIGHETERNA I KARATE SLÅR DU UPP UNDER KAMPSPORTER I BOK TVÅ. GILBERT ÄR ELEV. HAN BEHÖVER BARA BETALA 15 POÄNG FÖR DET, EFTERSOM HAN HAR FÖRDELEN KROPPSMEDVETANDE. DU ANTECKNAR GRUNDEN I ALLA KARATEFÄRDIGHET PÅ ELEVNIVÅ OCH FÖRDELAR SEDAN 10 POÄNG FÖR ATT HÖJA DEM.

LEVNADSHISTORIEN: ALLA GILBERTS FÄRDIGHETER HAR EN SJÄLVKLAR ANKNYTNING TILL HANS YRKE SOM AGENT ELLER HANS TIDIGARE KARRIÄR I FRÄMLINGSLEGIONEN. DU ANTECKNAR UNGEFÄR NÄR HAN HAR LÄRT SIG OLIKA FÄRDIGHETER: MILITÄRA FÄRDIGHETER I LEGIONEN OCH AGENTFÄRDIGHETER UNDER SIN TID I UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN.

FÄRDIGHETSBESKRIVNINGAR

KLÄTTRA Egenskap: Rör
Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att lyckas med klättringen. Släta husväggar kräver högre effekt än byggnadsställningar. Vid en lång klättring måste du slå flera slag. För låg effekt eller ett misslyckat färdighetsslag innebär att du hänger kvar utan att vare sig komma upp eller ned. Du kan göra ett nytt försök, men varje försök tar minst tio minuter. Vid ett totalt misslyckande ramlar du ned mot marken. Spelledaren konsulterar kapitlet Fallskador.

Klätterverktyg, rep och spikar ger +5 till färdighetsvärdet.

SKJUTVAPEN Egenskap: Rör
Förmågan att träffa med ett skjutvapen av något slag. Vapnen är indelade i fem grupper. Varje grupp styrs av en egen färdighet. Vill du hantera vapen ur två grupper måste du lära dig det som två färdigheter. De fem grupperna är: Automatvapen, Gevär och armborst, Pilbåge, Pistol och revolver och Tunga vapen. Alla pistoler styrs alltså av av en färdighet, alla gevär av en, osv. Det förklaras närmare under Vapen i reglerna för strid.

Alla har sin grundchans att träffa med ett skjutvapen. Men för att överhuvudtaget kunna avfyra vapnet måste någon upplysa dig om sådana saker som att du måste osäkra det och göra mantelrörelse. Det är inget man inser automatiskt om man aldrig har hanterat ett eldhandvapen. Ska du lista ut



IE, THAT SMILE NOW SAID, DIE WHILE I WATCH YOU.DIE SLOWLY. DIE QUICKLY. I DON'T CARE.

-STEPHEN KING

hur vapnet fungerar själv, måste du lyckas med ett egoslag. Det tar 1T5 minuter. För vapenfärdigheter beräknas inte effekten på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifikationer. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under Strid.

SMYGA Egenskap: Rör

Smygaren måste dra ett från effektslaget för varje två kilo han bär på. Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att smygandet ska lyckas. Det beror på hur knarrande golvet är, hur mörkt det är och hur mycket skräp som ligger i vägen.

Får du högre effekt än vad som krävs har du lättare att lura någon som letar efter dig. Dra din effekt från det tal som spelledaren krävde för ett lyckat Smyga. Resultatet dras sedan från effekten för alla som letar aktivt efter dig. Hög effekt innebär att inte ens möss och fåglar hör när du smyger förbi. Vid låg effekt knarrar det en smula under fötterna, men du blir inte direkt upptäckt.

UNDVIKA Egenskap: Rör

Undvika är konsten att ta sig ur vägen för ett anfall. Lyckas du undvika stiger du ur vägen och motståndaren missar. Bara närstridsvapen kan undvikas obehindrat. Kastvapen kan undvikas, men du har bara halva ditt färdighetsvärde i chans att lyckas med det. Skjutvapen kan inte undvikas.

Effekten anger hur exakt du lyckas undvika anfallet. Du drar effekten för undvika från motståndarens effekt för ett lyckat anfall. Om hans effekt var högre än din blir du skadad, men inte lika skadad som du annars skulle bli. Att undvika tar en handling i anspråk. Undvika ingår som en färdighet i många kampsporter.

KASTA Egenskap: Sty

Konsten att kasta ett föremål så långt som möjligt och träffa det man siktar på. Hur långt man kan kasta beror förstås på föremålets vikt och utseende. Ingen kan kasta någonting som väger mer än hans bärförmåga. En hög effekt betyder ett långt och träffsäkert kast. Vid låg effekt kommer föremålet bara fram, utan större anslagskraft.

Kastvapen styrs av egna färdigheter, alltså inte av färdigheten kasta.

NÄRSTRIDSVAPEN OCH KASTVAPEN

Egenskap: Sty

Alla vapen styrs inte av samma färdighet. Du måste skaffa dig kunskap om varje typ av vapen för sig. Det finns sex olika grupper av närstrids- och kastvapen. De är: Dolkar, Klubbor, Stångvapen, Svärd, Yxor och Kastvapen. Färdighet i en vapengrupp gör att du kan hantera alla vapen inom den gruppen. Alla har dessutom en grundchans på 3 i chans att använda ett vapen, vilket det vara månde.

Vapnen beskrivs närmare under Vapen i reglerna för strid. Där står vilka vapen som ingår i respektive grupp. För vapenfärdigheter beräknas inte effekten på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifikationer. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under Strid.

SLÅSS UTAN VAPEN Egenskap: Sty

Styr användandet av naturliga vapen som innefattar kast, spark, knytnävsslag, skallning och grepp. Noggrannare regler för det finns vid kampsporter i reglerna för strid. Rollpersoner som är skickliga på att slåss utan vapen har antagligen lärt sig någon kampsport, vilka är egna färdigheter. Färdigheten Slåss utan vapen innebär bara att du kan utdela mycket enkla sparkar och slag. Du får inga av de fördelar som en utövare av en kampsport får med större skada och särskilda manövrer. Skadan för slag, spark, skallning, kast och grepp anges i vapentabellerna.

Slåss utan vapen räknas som en vapenfärdighet, så effekten beräknas inte på vanligt sätt. Den slås fram med en extra effekttärning och blir på så sätt alltid ett tal mellan 1 och 20 före modifikationer. Effekten för vapnet avgör vilken typ av skada det gör. Det visas i vapentabellerna under Strid.

SIMMA Egenskap: Tål

Har du 5 eller högre kan du normalt simma lika många minuter som din styrka plus tålighet utan att behöva slå några tärningar. Sedan måste du slå under färdighetsvärdet för att inte sjunka. Lyckas slaget håller du dig flytande i lika många minuter till.

För varje slag sjunker din uthållighet fem steg. När den har sjunkit till noll börjar du ohjälpligen sjunka. Du är fullständigt utmattad och spelledaren konsulterar illvilligt reglerna för drunkning. Kommer du iland innan det inträffar, återhämtar du dig efter någon halvtimme. Rollpersoner med lägre värde än 5 måste slå tärning från början för att inte sjunka.

I normala fall kan du simma fem meter under en stridsrunda. Det förutsätter att effekten blir minst 5. Blir den sämre fastnar du och trampar vatten. Blir effek-

ten lägre än 3 får du en kallsup. Blir effekten 15+ kan du simma sju meter under en stridsrunda. För varje kilo du bär på dig sjunker effekten med ett steg. I hårt väder eller kallt vatten kan spelledaren kräva en högre effekt för att simmandet ska lyckas.

GÖMMA SIG Egenskap: Upp
Du tar skydd någonstans. För att det ska lyckas måste det finnas någonstans att gömma sig. Ju öppnare terrängen är, desto högre effekt krävs för att lyckas smälta in i bakgrunden. Din effekt dras ifrån motståndarens effekt för uppmärksamhetsslag eller Leta.

En hög effekt betyder att du helt har smält in i omgivningen. Vid låg effekt lyckas du bara nätt och jämnt dölja dig.

LETA Egenskap: Upp
Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att hitta det eftersökta föremålet. Om du letar efter någon som har gömt sig, eller någon som smyger, modifieras effekten av hur bra den eftersökta lyckas hålla sig undan. Kontrollera hur hög effekt den eftersökta personen får. Lika många steg dras ifrån din effekt för Leta.

Vid hög effekt hittar du allt som hittas kan. En låg effekt kan betyda att du bara hittar en del av det som finns att finna.

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅLET Egenskap: Utb, men alla börjar med Utb i färdigheten.
Vid en bra effekt skriver eller läser du felfritt och bra, eller uttyder en svårläst text. En låg effekt betyder att några småfel smyger sig in och att stilen lämnar en del att önska.

I vanliga fall krävs inget färdighetsslag för att läsa och skriva modersmålet. Det används bara om du ska läsa något svårtytt eller gammalt, eller skriva en stilistiskt högtstående text. Är en text mycket svårläst kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska lyckas. Du kan försöka läsa om en text du har misslyckats med att tyda. Hur lång tid varje försök tar, beror på textens längd och svårighetsgrad. Det kan röra sig om timmar, dagar, månader eller år.

Allmänna färdigheter

Rör-baserade

AKROBATIK
BUDOMANÖVRER:
- AVVÄPNA
- BLIXTNEDSLAG
- BRYTA GREPP
- BRYTA VAPEN
- CIRKELHUGG
- IAIDO
- KOMBINERA
- RULLA MED SLAG
- STRYPGREPP
- TIGERSPRÅNG
- UNDANMANÖVER
- VIRVELVINDSANFALL

DANS
FALLSKÄRMSHOPPNING
FALLTEKNIK
FÖRSTA HJÄLPEN
HANTVERK
IDROTT
KAMPSPORT (RÖR/STY)
SPELA INSTRUMENT
SPORTDYKNING
VAPENMANÖVRER:
- BYTA SKOTT
- DUBBELSKOTT
- FINT
- KOMBINERA
- SNABBDRAG

Sty-baserade

BUDOMANÖVRER:
- CIRKELSPARK
- FLYGANDE SPARK
- SLÅ MEDVETSLÖS
- TIGERTASS

Ego-baserade

ASTROLOGI
AVLYSSNINGSTEKNIK
BOKFÖRING OCH REDOVISNING
BUDOMANÖVER:
- KIAI

DATORKUNSKAP
ELEKTRONIK
GIFTER OCH DROGER
HYPNOS
INFORMATIONSSÖKNING
KI-KRAFTER
KRYPTOGRAFI
MATLAGNING
MEDITATION
NUMEROLOGI
MOTORKUNSKAP
OCKULTISM
PARAPSYKOLOGI
RADIOTELEGRAFI
SJÖVANA
SKRIFTLIG FRAMSTÄLLNING
SPRÅK
SPRÄNGTEKNIK
SÄKERHETSSYSTEM
TECKNA, MÅLA, SKULPTERA
VÄRDERA
VÄRLDSVANA
ÖVERLEVNADSKONST

Kar-baserade

DIPLOMATI
ETIKETT
FÖRFÖRA
FÖRHÖRSTEKNIK
FÖRKLÄDNAD
KONTAKTNÄT
RIDA
SJUNGA
SKÅDESPELA
SPÅDOMSKONST
VÄLTALIGHET

Upp-baserade

BROTTSPLATSUNDERSÖKNING
FOTOGRAFERA
FÖRFALSKNING
INBROTTSTEKNIK
KÖRA FORDON
PILOT
SKUGGA
SPEL OCH DOBBEL
STRID I MÖRKER

Utan egenskapsbas

SLÅSS TVÅHÄNT (—)

Rör-baserade färdigheter

AKROBATIK Egenskap: Rör
Du kan göra frivolter, svinga dig i rep och ljuskronor och kasta dig mellan trapetser. En lyckad effekt betyder exakta, rena rörelser. Vid låg effekt riskerar du att tappa kontrollen över dina muskler.

BUDOMANÖVRER Egenskap: Rör
Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps till färdighetsvärde 10 för en klumpsumma poäng, 10 eller 15. De höjs sedan som vanliga färdigheter. Budomanövrerna beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

DANS Egenskap: Rör
Du kan dansens grunder och behärskar dessutom två speciella danser — klassisk balett, jazzbalett, fridans, rock'n roll/bugg, folkdans, mm. Välj två typer av dans som du är tränad i. Vid hög effekt är dansen väl utförd och njutbar att titta på. Vid dålig effekt lyckas du nätt och jämnt hålla takten.

FALLSKÄRMSHOPPNING Egenskap: Rör
Konsten att använda en fallskärm, hur man hoppar, landar och sedan viker ihop skärmen igen. Hög effekt innebär att du hamnar precis på den punkt du siktar på så snabbt som möjligt. Med ett värde på 10 eller högre kan du göra trick och mönster tillsammans med andra.

FALLTEKNIK Egenskap: Rör
Du kan rulla runt utan att bli skadad om du kastas till marken. Så långt är det samma färdighet som Fall i de olika kampsporterna. Men fallteknik är lite annorlunda. Du kan lindra ett fall från hög höjd om du har en vägg eller något annat att bromsa mot. Skadan från ett högt fall lindras med lika många effektsteg som du får i effekt för Fallteknik.

HANTVERK Egenskap: Rör
Bestäm vilket hantverk du behärskar. Det kan vara allt från sömnad till silversmide eller bokbinderi. Den här färdigheten styr i första hand sådana hantverk som du lär dig på din fritid, som en hobby. Ska du tillverka något extra svårt kan spelledaren kräva en viss effekt för att det ska lyckas. En hög effekt betyder att resultatet blir vackert och användbart. Vid låg effekt lyckas du precis åstadkomma vad du tänkte dig, men det blir inget lysande resultat.

IDROTT Egenskap: Rör/Sty/Tål
Bestäm vilken idrottsgren du behärskar. Varje idrott eller sport styrs av en egen färdighet. Rör-baserade idrotter är kortdistanslöpning, höjd- och längdhopp, brottning, golf, utförsåkning, gymnastik och alla bollsporter utom amerikansk fotboll. Sty-baserade är till exempel amerikansk fotboll, tyngdlyftning, diskus, slägga, spjut, störtlopp och dragkamp. Tål-baserade är simning, långdistanslöpning, rodd och orientering. Lite speciella är ridsporter, som styrs av Kar, och motorsport som styrs av Upp. Femkamp styrs av olika egenskaper för de olika grenarna. Vid hög effekt gör du något lyckat, vad det är beror på idrotten. Det kan vara ett långt hopp i längdhopp, ett mål i fotboll, ett bra lopp i löpning. Spelledaren avgör hur färdighetsvärde och effekt ska användas för olika grenar.

KAMPSPORT Egenskap: Rör/Sty
Kampsporterna är fyra stycken: jujutsu, karate, kendo och kommandoträning. Inom varje kampsport finns fyra kunskapsnivåer: elev, lärare, mästare och stormästare. Du betalar en klumpsumma färdighetspoäng och får en nivå i kampsporten: 20 poäng för elev, 30 för lärare, 50 för mästare och 75 för stormästare. Det ger dig flera olika färdigheter som ryms inom kampsporten. Ju högre nivå du har, desto högre värden får du i kampsportens färdigheter. Utöver de grundläggande färdigheterna kan du också köpa särskilda manövrer och ki-krafter för färdighetspoäng.

Kampsporterna beskrivs närmare i ett eget kapitel under Strid.

SPELA INSTRUMENT Egenskap: Rör
Spelaren väljer vilket instrument du kan spela. Varje instrument styrs av en egen färdighet. Dessutom kan du läsa noter och behärskar en del stycken eller melodier på ditt instrument. En hög effekt ger en nöjd publik som vill höra mer. Vid låg effekt lyckas du spela felfritt, men utan större inlevelse.

SPORTDYKNING Egenskap: Rör
Du kan hantera vanlig dykutrustning med syrgastuber, snorkel och cyklop. Du vet hur snabbt man kan stiga upp utan att få dykarsjuka, hur man orienterar sig under vattnet och var det är riskabelt att dyka.

Hög effekt gör att du rör dig obehindrat i vattnet, har kvar riktningskänslan och kan utföra vad du hade föresatt dig med dykningen. Vid lägre effekt kan det hända mindre missöden, dykningen tar längre tid och är besvärligare än väntat osv.

VAPENMANÖVRER Egenskap: Rör
Manövrer är de små trix och knep som kan stå mellan dig och döden. De ger dig en extra chans att överleva genom till exempel ett dubbelskott med revolvern. Du kan bara använda en manöver i taget om du inte har lärt dig manövern "kombinera". För att lyckas med en manöver måste du först lyckas med vapenfärdigheten för det vapen du anfaller med, och sedan med manövern. Varje manöver är en egen färdighet som köps för färdighetspoäng på vanligt sätt.

BYTA MÅL I vanliga fall tar det en handling att byta till ett nytt mål. Har du Byta mål tar det ingen handling, utan du kan anfalla den nya motståndaren direkt.

DUBBELSKOTT Du kan skjuta så snabbt med din revolver eller automatpistol att det bara tar en handling att avfyra två skott. Du får inga minus alls och bägge skotten träffar samma kroppsdel.

FINT Du kan lura din motståndare med en fint. Finter fungerar mot alla typer av vapen. Din motståndare får –5 att träffa dig och du får +5 att träffa honom.

KOMBINERA Du kan göra flera saker samtidigt. Du kan utföra en handling mer vid ett handlingstillfälle än vad du normalt får. Denna extra handling räknas dock ifrån dem du har tillgängliga under en stridsrunda.

SNABBDRAG Du kan dra ditt vapen oerhört snabbt. Det tar ingen handling i anspråk för dig att dra det, utan du kan anfalla direkt från att ha vapnet hölstrat. Manövern gäller pistoler, revolvrar, kastvapen och närstridsvapen.

Sty-baserade färdigheter

BUDOMANÖVRER Egenskap: Sty
Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Budomanövrerna beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Där kan du se vilka manövrer du kan lära dig i din budogren. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

Ego-baserade färdigheter

ASTROLOGI Egenskap: Ego
Konsten att utläsa sambanden mellan astronomiska fenomen och händelser på Jorden. Astrologen kan ställa horoskop för att se en människas framtid, möjligheter och personlighet utifrån när hon är född. Han tror sig se samband mellan astronomiska konstellationer och händelser i det förflutna och nuet. En astrolog har av naturnödvändighet vissa kunskaper i astronomi, motsvarande 1/4 av värdet i astrologi. Det behöver han inte betala för.

Ett lyckat slag betyder att astrologen tror sig se samband och sanningar. Astrologi är ingen magisk besvärjelse. Det "fungerar" i normala fall inte. Spelledaren kan förstås låta astrologen göra en sann förutsägelse om det behövs för handlingen, men i normala fall är astrologin lögn och bedrägeri (även om astrologen själv kan tro på det han gör).

AVLYSSNINGSTEKNIK Egenskap: Ego
Kunskap om vedertagen avlyssningsutrustning – mikrofoner, antenner, mottagarutrustning, filmutrustning och annat. Du kan använda utrustningen och vid behov reparera den. Hög effekt ger önskat resultat.

BOKFÖRING OCH REDOVISNING Egenskap: Ego
Förmågan att sköta ett företags räkenskaper och göra bokslut. Du kan använda färdigheten för att kontrollera om ett företags bokföring är i sin ordning. Du kan också själv sköta bokföring för ett företag. Ju lägre du slår, desto mer ingående förstår du företagets bokföring, eller lyckas sköta bokföringen.



ITT HJÄRTA SKÄLVER DÄR ODJURETS KLOR TRÄNGDE IGENOM. JAG BLÖDER...HAR ONT...ÄR RÄDD...FÖR VANSINNIG FÖR ATT LEVA VIDARE...FÖR RÄDD FÖR ATT DÖ!

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

BUDOMANÖVRER Egenskap: Ego

Budomanövrer är särskilda manövrer som lärs ut inom de olika kampsporterna. De köps för färdighetspoäng som vanliga färdigheter. Kiai är den enda budomanöver som baseras på ego. Den beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet. Du kan inte lära dig budomanövrer om du inte har köpt färdighet i någon kampsport.

DATORKUNSKAP Egenskap: Ego

Konsten att använda en PC eller minidator. Du känner till de vanligaste operativsystemen och kan använda någorlunda enkla program. Kanske kan du också programmera ett eller flera språk. För att spelledaren ska ha en ledning i vad du kan göra, har vi gjort en lista baserad på färdighetsvärdet.

FÄRDIGHETSVÄRDE

1-5 Använda PC. Enkla ordbehandlings- och spelprogram. Göra mycket enkla program i basic och pascal.

6-9 Använda PC, minidator och stordator i viss mån. Använda de flesta program som inte kräver specialkunskap. Göra normalsvåra program i basic, pascal och i viss mån andra språk.

10-12 Använda PC, minidator och stordator. Använda också svåra program, som CAD-program. Skriva stora program i de vanligaste programmeringsspråken. Skriva enklare program i assembler.

13-18 Använda alla datorer hjälpligt. Använda och modifiera också svåra program. Skriva avancerade program, också i assembler. Meka med hårdvaran.

19+ Använda alla datorer med gott resultat. Använda, skriva och skriva om också komplicerade program. Bryta kopieringsskydd, koder osv. Meka med hårdvaran.

ELEKTRONIK Egenskap: Ego

Du kan laga, sätta ihop och sköta elektriska system och apparater. Du förstår hur en elektrisk maskin fungerar och kan bygga enklare apparatur.

En hög effekt ger en bra reparation eller konstruktion. Vid lägre effekt finns det några små fel som har smugit sig in.

FÖRSTA HJÄLPEN Egenskap: Ego

Du kan lägga enkla förband, ge mun-mot-mun metoden, lägga en skadad så att han eller hon får luft, hjälpa till vid chockskador och liknande.

Vid svårare skador kan spelledaren kräva en viss effekt för att du ska kunna göra någon nytta. En lyckad användning av första hjälpen kan stoppa yttre blödningar och hjälpa någon som nästan har drunknat. En hög effekt ger så mycket hjälp som bara är möjligt. Vid låg effekt lyckas du precis förhindra att skadan blir värre.

GIFTER OCH DROGER Egenskap: Ego

Du kan känna igen, bereda och använda gifter och droger. Du kan också tillverka motgift och serum, om det är möjligt, och identifiera en drog utifrån förgiftningssymptomen.

Hög effekt innebär att giftet eller drogen fungerar som väntat. Totalt misslyckande kan ge intressanta resultat om någon utsätts för drogen. Gifter och droger presenteras i ett eget kapitel.

HYPNOS Egenskap: Ego

Hypnotisören kan försätta ett villigt offer i hypnos, ett tillstånd där omedvetna tankar och bilder kommer upp till ytan. Det kan användas för att få fram minnen som personen har förträngt. Det går inte att hypnotisera ett ovilligt offer. Hög effekt innebär att patienten försänks i djup trans som gör det lättare att finna djupt dolda hemligheter, förträngningar och minnen som ligger inbäddade i det omedvetna.

INFORMATIONSSÖKNING Egenskap: Ego

Du kan utnyttja bibliotek, databaser, telefonkatalogen, specialkataloger och människor för att komma över önskad information. För att det ska lyckas måste naturligtvis informationen finnas på något åtkomligt ställe.

Färdigheten gör bara att du vet var det är lämpligt att börja leta. Med hög effekt kommer du snabbt fram till informationen. Lägre effekt innebär att det tar längre tid och kanske inte är exakt den information du letade efter.

KI-KRAFTER Egenskap: Ego

Särskilda färdigheter som de skickligaste mästarna inom en kampsport kan tillägna sig. Bara mästare och stormästare i kampsporter kan lära sig ki-krafter. De köps för en klumpsumma färdighetspoäng.

Ki-krafter beskrivs under Kampsporter i stridsavsnittet.

KRYPTOGRAFI Egenskap: Ego

Kryptografen är tränad att lösa chiffer och pussel. Han känner till de vanligaste teknikerna för att göra ett chiffer och kan bedöma vilken typ av kod han har att göra med när han ser ett kodat meddelande. Vissa koder går inte att bryta utan en nyckel, men kryptografen kan i alla fall se vilken typ av nyckel man behöver. Hög effekt innebär att koden löses snabbt och korrekt,

eller att kryptografen på ett tidigt stadium inser att han inte har nyckeln som krävs.

MATLAGNING Egenskap: Ego
Du kan laga mat från ditt hemland, och kanske också från andra länders kök. Ju högre effekt, desto godare mat. Spelledaren kan kräva en viss effekt om du ska tillreda en särdeles komplicerad rätt, eller om råvaror och redskap är undermåliga. Det krävs också hög effekt om du ska tillreda en rätt du är ovan vid.

MEDITATION Egenskap: Ego
Du kan meditera för att slappna av och hämta nya krafter. Regelbunden meditation gör att du bara behöver sova 4-6 timmar per natt. Det kräver ett färdighetsvärde på 10 eller högre. Lyckad meditation kan användas för att häva en chock, till exempel efter en skräckupplevelse. Om du har negativ mental balans och misslyckas med egoslaget vid en skräckupplevelse, kan meditation hjälpa till att återfå balansen. En lyckad meditation, minst 2 timmar, höjer chansen att lyckas med 1T5 steg.

MOTORKUNSKAP Egenskap: Ego
Du har ett visst intresse för motorer och mekaniska prylar som gör att du kan laga motorer och enklare maskiner. Precisera för spelledaren vilken typ av motorer och maskiner du är van att meka med.

Vid hög effekt kan du laga ett komplicerat fel, eller lista ut hur en invecklad maskin fungerar. Vid låg effekt lyckas du hjälpligt få apparaten att hosta igång.

NUMEROLOGI Egenskap: Ego
En ockult vetenskap besläktad med både matematiken och kryptografin. Numerologen söker samband genom att jämföra siffror och ekvaktioner. Han kan jämföra måtten och storleksförhållandena på en byggnad med årtalen för stora katastrofer eller födelseåren för vissa enäggstvillingar och komma fram till fantastiska samband. Ibland stämmer det naturligtvis, en bra källa till äventyrsuppslag för spelledaren. Hög effekt innebär att numerologen har hittat ett sannolikt samband mellan olika siffror och matematiska formler.

OCKULTISM Egenskap: Ego
Du har teoretiska kunskaper om olika ockulta läror: kabbala, spiritism, västerländsk magi, demonologi, tantrism, satanism och ockulta sällskap och teorier. Ockulta läror beskrivs närmare i magiavsnittet. Hög effekt innebär att du känner till någon teori, något ockult föremål, någon ritual eller grupp inom den ockulta världen.

PARAPSYKOLOGI Egenskap: Ego
Du har kunskaper om de dolda krafter som den moderna vetenskapen förnekar — telepati, telekinesi, kirlian-auror, pendlar och slagrutor, sanndrömmar och andra typer av klärvoajans.

Du känner igen sådana fenomen och kan genomföra parapsykologiska experiment och göra mätningar av olika sorters omätbar energi. Parapsykologi täcker inte mystiska och ockulta fenomen. Vid hög effekt upptäcker du de fenomen som finns att upptäcka och kan hjälpligt förklara dem.

RADIOTELEGRAFI Egenskap: Ego
Du kan använda avancerad radioutrustning, känner till vanliga frekvenser och anropssignaler. Hög effekt innebär att du snabbt och smidigt får ut ett meddelande eller kan ta emot en sändning.

SJÖVANA Egenskap: Ego
Du kan hantera en normalstor segelbåt eller motorbåt, läsa sjökort, navigera och inse när det är dumt att ge sig ut på sjön. Att manövrera en u-båt är en särskild färdighet som inte täcks av Sjövana. Stora fartyg, som oljetankers, styrs också av egna färdigheter. Du har halva din sjövana i att hantera ett stort fartyg. Hög effekt betyder att det går undan och att du har god kontroll över båten.

SKRIFTLIG FRAMSTÄLLNING Egenskap: Ego
Du behärskar olika stilarter och kan skriva formella brev, tal, artiklar och enkel prosa. Ju högre effekt, desto effektivare är framförandet.

SPRÅK Egenskap: Ego
Alla talar sitt modersmål flytande, men främmande tungomål måste du lära dig. Varje språk är en egen färdighet, så du måste lägga färdighetspoäng på alla språk du ska behärska.

Spelledaren bestämmer om du måste nå en viss effekt, beroende på vad du försöker säga eller förstå. En enkel regel är att om du har 5 i ett språk kan du göra dig förstådd, men med usel grammatik. Med 10 är grammatiken godtagbar och ordförrådet ganska stort, men du bryter kraftigt. Med 15 talar du mycket bra och med 20 i färdighetsvärde låter du som en infödd.

Den som talar ett språk kan automatiskt läsa och skriva det.


Y FLESH ERUPTS IN A DOZEN SCARLET FOUNTAINS. PAIN SHRIEKS ITS WAY THROUGH EVERY NERVE...

-ALAN GRANT / JOHN WAGNER

SPRÄNGTEKNIK Egenskap: Ego

Du kan tillverka och hantera sprängämnen, göra ljusraketer, rökbomber, tidsinställda bomber och vet hur du ska aptera sprängmedlet för att ge högsta möjliga verkan.

En hög effekt ger väntad sprängeffekt. Vid lägre effekt blir sprängverkan större eller mindre än väntat. Vad som inträffar vid ett totalt misslyckande inser nog alla...

SÄKERHETSSYSTEM Egenskap: Ego

Du kan installera ett säkerhetssystem, till exempel för att skydda en byggnad mot intrång. Ett system kan bestå av elektronisk övervakning som kameror och sensorer, larm, mänskliga vakter och vaktscheman, konstruktionsdetaljer som glas och låstyper. Du kan också analysera ett befintligt säkerhetssystem för att ta dig in någonstans. Säkerhetssystem är teorin och Inbrottsteknik praktiken.

TECKNA, MÅLA, SKULPTERA Egenskap: Ego

Du kan skapa konstföremål med någon av olika tekniker. I allmänhet är du specialiserad på någon teknik, och behärskar bara de andra flyktigt. Bestäm om du är målare, skulptör, textilkonstnär eller något annat.

Vid hög effekt blir konstverket gripande, talande och originellt. En lägre effekt betyder att det kanske är tekniskt välgjort, men inte så originellt och gripande.

VÄRDERA Egenskap: Ego

Kunskaper om olika varors värde. Goda kunskaper i värdera gör det lättare att köpslå. Bestäm vilka varor du i första hand kan säga priset på. Andra varor har du halva chansen i att värdera.

Ju högre effekten blir, desto närmare marknadspriset kommer du i värderingen. En hög effekt kan också säga vad varan är värd på olika platser i världen och hur kursen kan förväntas se ut i framtiden.

VÄRLDSVANA Egenskap: Ego

Som världsvan vet du hur man beter sig för att klara sig bland folk och i främmande miljöer. Du grips inte av panik ute på den kinesiska landsbygden, där ingen talar engelska och ingen kan visa vägen till närmaste stad. Du smälter in och känner dig som hemma både på lyxhotell och i Rios slumområden.

En hög effekt på färdigheten gör att du vet, eller känner på dig, hur man bör bete sig i en främmande miljö bland främmande människor. Vid lägre effekt är du mer osäker och beter dig något mer som en vanlig, dum charterturist.

ÖVERLEVNADSKONST Egenskap: Ego

Du kan överleva i vildmarken eller på någon annan öde plats, till exempel Östeuropas förgiftade ödestäder. Du känner till ätliga växter, hur man hittar vatten, snarar smådjur, vilka insekter som går att äta, hur man skyddar sig mot oväder och kyla. Ju vidrigare omständigheter, desto högre effekt krävs för att överleva.

Kar-baserade färdigheter

DIPLOMATI Egenskap: Kar

Diplomaten är en professionell förhandlare. Diplomati är konsten att få alla så nöjda som möjligt och lösa till synes olösliga tvister genom kompromisser, maktmedel och lögner. Det kan inte representeras av tärningsslag i spelet, utan måste spelas upp mellan spelledare och spelare. Bra rollspel kan höja effekten. Lyckad effekt betyder att en tvist kan lösas eller en förhandling slutföras så att alla tycker sig vara nöjda, och diplomatens uppdragsgivare är nöjdast av alla.

ETIKETT Egenskap: Kar

Konsten att uppföra sig i finare sällskap. Du kan besöka nobelmiddagar, uppsöka företagsledare och arvsfurstar i Europa och föra dig rätt. Etikett är att klä sig rätt, hälsa i rätt ordning på folk, äta och dricka på rätt sätt, ha rätt presenter med sig och överhuvudtaget uppföra sig bland fint folk. Hög effekt innebär att du smälter in i miljön och verkar uppfödd bland överklassen.

Du kan specificera att etikett gäller någon annan grupp än västerländsk överklass, till exempel japansk överklass eller svart amerikansk storstadskultur.

FÖRFÖRA Egenskap: Kar

Färdigheten förföra innebär att du vet hur man beter sig för att vara charmig och saknar den inneboende blyghet som de flesta andra av oss har. Chansen att lyckas beror naturligtvis på motpartens intresse. Har offret bara väntat på att bli förfört kan ditt färdighetsvärde modifieras. Är den tilltänkta fullständigt kallsinnig krävs en hög effekt för att lyckas.

Effekten modifieras av hur bra du rollspelar, om spelledaren så vill. Miljön och omständigheterna kan också påverka effekten, liksom ålder, utseende och kön. Vid en hög effekt blir offret huvudlöst förälskat i dig. En lägre effekt kan betyda att han eller hon kan tänka sig att äta middag



HA! HOW HER PRETTY HAIR FEELS IN MY STRONG HANDS! IMAGINE, SWEET VINCENT! IMAGINE!

-JAMES ROBERT SMITH

eller tillbringa natten tillsammans med dig, men inte mycket mer. I hopplösa fall (t.ex. om en kvinna försöker förföra en bög) blir resultatet av en hög effekt att motparten drar sig undan, besvärad och förvirrad. Vid en tillräckligt hög effekt kan motparten bli panikslagen. En lägre effekt däremot kan resultera i att motparten uppfattar dig som charmig och trevlig, även om du inte har någon chans att lyckas med förförelseakten.

FÖRHÖRSTEKNIK Egenskap: Kar

Färdigheten gör att du kan lirka eller tvinga någon att mot sin vilja avslöja något. Det tar vanligen mycket lång tid och innebär att du lockar den förhörda att motsäga sig själv och trassla in sig i lögner. Hot och skrämsel kan också ingå, men inte ren tortyr.

Vid en hög effekt avslöjar den förhörda allt han eller hon vet efter en kort tid. Lägre effekt innebär att förhöret tar längre tid och att den förhörda kanske inte avslöjar allt. Omständigheterna påverkar din chans att lyckas; ett uttröttat eller chockat offer är mycket lättare att förhöra.

FÖRKLÄDNAD Egenskap: Kar

Förmågan att låtsas vara någon annan än den man är. Du kan klä ut dig, sminka dig, förställa ditt rörelsemönster och tal. Det är betydligt svårare att förklä sig till en viss person, än att låtsas tillhöra en viss kategori, eller bara försöka att inte se ut som sig själv. Ju svårare förklädnaden är, desto högre effekt krävs för att lura någon.

KONTAKTNÄT Egenskap: Kar

Konsten att känna rätt människor på rätt plats. Kontaktnät är i själva verket flera färdigheter, en för varje grupp där du har kontakter. Kontaktnät: undre världen innebär t.ex. att du vet vilka du ska kontakta för att köpa illegala vapen och droger, eller hyra torpeder.Andra kontaktnät kan vara akademiker, politiker, affärsmän osv. En hög effekt innebär att du känner till precis rätt människa att kontakta, och dessutom känner honom eller henne. Vid lägre effekt kan du säga ungefär vad det eftersökta kan finnas.

RIDA Egenskap: Kar

Bestäm vilket djur du kan rida. Det är i allmänhet häst, men kan i vissa fall vara t.ex. kamel. Om du har 5 eller mer i Rida behöver du bara slå tärning i extrema situationer, t.ex. när djuret stegrar sig eller ska hoppa över ett högt hinder. Ju högre effekten blir, desto bättre kontroll har du över djuret.

SJUNGA Egenskap: Kar

Färdigheten styr hur du kan hantera din röst och hur bra du framför sången och påverkar publiken. Bestäm vilken typ av sånger du är van vid att framföra.

Ett högt effektresultat betyder att publiken är nöjd och vill höra mer. Vid låg effekt är sången godtagbar. Om du misslyckas totalt kommer tomaterna och de ruttna äggen fram.

SKÅDESPELA Egenskap: Kar

Du kan spela en roll på ett övertygande sätt och är van att lära in repliker och improvisera. Spelledaren kan kräva en viss effekt om rollen är mycket svår och krävande. Vid hög effekt är framförandet lysande. Du är verkligen den person du gestaltar. En låg effekt betyder att rolltolkningen är godtagbar, men har vissa luckor. Vid totalt misslyckande glömmer du hälften av replikerna, kommer in på fel ställe och snubblar på dina egna fötter.

SPÅDOMSKONST Egenskap: Kar

Du känner till de vanligaste metoderna för att spå: tarok, astrologi, teckentydning, spå i hand, se i spegel eller kristallkula. Du kan läsa av människors ansikte och tolka deras frågor på samma sätt som en empat och ge svar som verkar rimliga. Det innebär inte att du i andra sammanhang fungerar som en empat, du har specifikt lärt dig att tolka människors förväntningar och rädsla rörande det egna ödet. Hög effekt innebär att du lyckas tolka den som blir spådd och ger en rimlig spådom.

VÄLTALIGHET Egenskap: Kar

Du kan tala inför publik och argumentera övertygande i en debatt. Du får aldrig tunghäfta och hittar de mest övertygande argumenten. Hög effekt betyder ett lysande framförande där du lyckades få fram exakt det du ville på övertygande sätt. Vid lägre effekt fanns vissa brister i talet.

Upp-baserade

BROTTSPLATSUNDERSÖKNING Egenskap: Upp

Konsten att veta vilka ledtrådar som kan vara viktiga att hitta och var de brukar stå att finna. Du kan hantera fingeravtryckspulver, vet att inte ta i saker i onödan, kan grunderna i ballistik, osv. Du ska ändå beskriva vad du gör, men spelledaren kan ge ledtrådar till vad som bör undersökas och vad som absolut bör undvikas. Ju

högre effekt, desto mindre och mer svårfunna spår (hårstrå, blodsdroppe) hittar du.

FOTOGRAFERA Egenskap: Upp

Du kan hantera en kamera och framkalla bilder. Med högt färdighetsvärde kan du välja motiv och vinkel för att göra konstnärliga eller speciella bilder. Du kan också göra fotomontage och retuschera bilder.

Ju svårare motivet är att fånga och ju sämre ljusförhållandena är, desto högre effekt krävs det för att resultatet ska bli bra. En hög effekt innebär att bilden blir precis som du ville ha den.

FÖRFALSKNING Egenskap: Upp

Konsten att skapa naturtrogna kopior av identitetshandlingar, kontrakt, sedlar eller vad det nu kan vara. Du vet var du kan få tag i rätt sorts papper, bläck och annan utrustning. Det tar ganska lång tid att skapa en bra förfalskning och du måste ha tillgång till bra utrustning.

En hög effekt ger en fullständigt perfekt kopia. Den avslöjas bara vid mycket ingående analys. Vid lägre effekt finns det mindre brister i förfalskningen som gör att den kan avslöjas vid noggrann kontroll.

INBROTTSTEKNIK Egenskap: Upp

Du kan forcera stängsel, dörrar, fönster och i värsta fall murar utan att göra alltför mycket väsen av dig. Du känner till bästa sättet att ta sig in i olika byggnader och vet vilka verktyg som behövs. Du kan också upptäcka larm och övervakningsutrustning, men har ingen specialkunskap i att oskadliggöra dem. En hög effekt betyder att du tyst, snabbt och smidigt tar dig in på önskad plats. Vid lägre effekt låter det lite och tar längre tid.

KÖRA FORDON Egenskap: Upp

Färdigheten gäller antingen bil eller motorcykel. Du väljer vilket. Det är två separata färdigheter och du måste ha båda för att hantera både bil och motorcykel. Har du 5 eller mer i köra bil kan du köra under lugna, normala förhållanden. Du behöver bara slå tärning om du hamnar i en svår situation eller ska göra en svår manöver. En hög effekt betyder att körningen går lugnt och bra. Särskilda manövrer kräver en viss effekt för att lyckas.

PILOT Egenskap: Upp

Färdigheten gäller antingen segelflygplan, propellerflygplan, jetflygplan, stridsflygplan eller helikopter. Välj vilken typ av flygplan du behärskar. Du har sedan halva färdighetsvärdet att lyckas flyga de andra typerna av flygplan och helikopter.

Har du 5 i Pilot kan du flyga under normala förhållanden utan att slå någon tärning. Hög effekt betyder att flygningen går lugnt och bra. Särskilda manövrer eller luftstrider kräver en viss effekt för att lyckas.

SKUGGA Egenskap: Upp

Konsten att förfölja någon utan att själv bli upptäckt. Det kan innebära att på ett naturligt sätt tillbringa åtta timmar i en hotellobby eller hänga utanför ett hus utan att väcka uppmärksamhet. Om den förföljda ser sig om och tror sig vara skuggad, dras din effekt i Skugga ifrån effekten för den förföljdas uppmärksamhetsslag. Hög effekt innebär att du inte tappar spåret och inte blir upptäckt, även i situationer där du borde bli det.

SPEL OCH DOBBEL Egenskap: Upp

Du behärskar de vanligaste hasardspelen: poker, roulette, black jack, tärning, baccarat och kan göra system för vadslagning och göra sannolikhetsbedömningar. Vid hög effekt blir vinsten stor. Om flera spelar, t.ex. kort, vinner den som får högst effekt. Rollpersoner med tur har alltid 1 chans på 4 att vinna rakt av, obeaktat effekten för spel och dobbel. Slå 1T20. Blir resultatet 1-5 vinner rollpersonen.

STRID I MÖRKER Egenskap: Upp

Konsten att slåss i halvmörker eller totalt mörker. Du leds av andra sinnen än synen — ljud, dofter, vibrationer. För att slåss obehindrat i halvmörker krävs en effekt på 5 eller högre. Vid lägre effekt dras 5 från färdighetsvärdet för vapnet. För att slåss obehindrat i totalt mörker krävs 10 eller mer i effekt. Blir effekten lägre dras 10 från färdighetsvärdet för vapnet.

Utan egenskapsbas

SLÅSS TVÅHÄNT Egenskap: ingen

Slåss tvåhänt är en speciell färdighet som gör det möjligt att slåss med ett vapen i varje hand, eller byta hand om vapenhanden blir skadad. Den som slåss med ett vapen i varje hand får en extra handling i varje stridsrunda om han använder båda vapnen för anfall eller parering. Färdigheten kostar 10 poäng och ger inget färdighetsvärde.

Du kan fritt använda vilken hand du vill eller båda samtidigt.

Akademiska färdigheter

De akademiska färdigheterna har alla olika specialiseringar. Huvudfärdigheterna är en omfattande allmänbildning inom något område: naturvetenskap, humaniora, medicin eller samhällsvetenskap. Ett värde på 10 eller högre i huvudfärdigheten innebär att du har en examen inom området. Inom naturvetenskap har du en en fil. kand eller ingenjörsexamen, inom humaniora en fil. kand, inom medicin en med. kand och inom samhällsvetenskaperna en fil. kand eller jur. kand.

Specialiseringen är en ny färdighet, som kostar lika mycket som huvudfärdigheten att skaffa. I gengäld blir du något av en expert på ditt specialområde. För att kunna specialisera dig måste du först ha lägst 5 i huvudfärdigheten. Det går inte att specialisera sig på fysik utan att först ha naturvetenskap. Under varje färdighet finns förslag på olika specialiseringar. Inget hindrar naturligtvis att du hittar på fler. Alla akademiska färdigheter styrs av utbildning.

HUMANIORA Du har en allmänbildning i humanistiska ämnen. Du kan en hel del historia och språk och har övergripande kunskaper inom alla specialområden som finns under humaniora. Det motsvarar en god allmänbildning. Specialiseringar: antropologi, arkeologi, filosofi, historia, konstvetenskap, lingvistik, litteraturvetenskap, psykologi, religionsvetenskap.

MEDICIN Du har en medicinsk grundutbildning och kunskaper om människokroppen och olika sjukdomar. Du kan genomföra enklare kirurgiska ingrepp, diagnosticera sjukdomar och föreslå behandling. Du har inte nödvändigtvis några praktiska kunskaper i att behandla sjuka. Det täcks av färdigheten Första hjälpen. Specialiseringar: anatomi, kirurgi, fysiologi, neurologi, patologi, psykiatri, toxikologi.

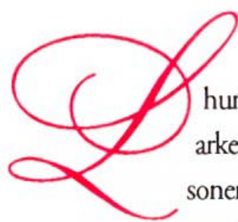
NATURVETENSKAP Du har en mer eller mindre fullföljd naturvetenskaplig utbildning, t.ex. till civilingenjör. Den ger dig grundläggande kunskaper i matematik och fysik. Du kan göra olika typer av beräkningar och har grundkunskaper i elektronik och kemi. Utan specialisering har du bara ytliga kunskaper i astronomi, biologi och geologi.

Specialiseringar: astronomi, biologi, datalogi, elektronik, fysik, geologi, kemi, matematik.

SAMHÄLLSVETENSKAP Du har färdigheter inom samhällsvetenskaperna och grundläggande kunskaper i både ekonomi, juridik, sociologi och statskunskap.

Specialiseringar: ekonomi, juridik, sociologi, statskunskap.

LEVNADS-STANDARD



EVNADSNIVÅN ÄR ETT mått på hur du lever och hur mycket pengar du tjänar och har tillgängligt. Vid arketyperna angavs levnadsnivån för olika slags rollpersoner. Titta under den nivå som din rollperson har och anteckna inkomst och besparingar. Nedan förklaras de olika begrepp som hör till levnadsnivån. Alla summor anges i kronor i 1991 års penningvärde. Räkna vid behov upp summan.

Alla har lös egendom motsvarande en årslön inom sin levnadsnivå. Det kan vara bilar, möbler, teknisk utrustning och annat som de samlat på sig under åren. Du behöver inte beskriva i detalj allt du äger. Anteckna bara sådant som är viktigt för spelet, till exempel om du har bil, dyrbar datautrustning, stort referensbibliotek inom något område.

Illegal utrustning som tunga vapen kan du bara ha om det är rimligt utifrån din arketyp och ditt yrke. En polis kan ha sin tjänstepistol hemma. Poliser har inte sällan licens på en egen pistol, kanske också på ett hagelgevär eller ett vanligt gevär. Automatvapen kan i stort sett bara brottslingar, officerare och underrättelseagenter ha hemma. Ytterst får spelledaren avgöra vilken utrustning din rollperson kan ha tillgång till.

FÖRENKLADE ROLLPERSONER Du antecknar inkomst och besparingar utifrån den mellersta av de levnadsnivåer som anges vid din arketyp. Bestäm vilken utrustning rollpersonen har. Specialutrustning beskrivs i avsnittet Utrustning.

INKOMST: Inkomst per månad efter skatt. Du har värden för tolv gånger din inkomst, alltså en årslön, i lös egendom. För att få ut någon inkomst måste du i allmänhet arbeta. Om äventyret gör att du inte kan sköta ditt arbete måste du leva på besparingar.

TILLGÄNGLIG SUMMA/MÅNAD: Den summa pengar du har över när alla räkningar är betalda. Det är de här pengarna du har tillgängliga under en månad.

Levnadsnivåer

1. Utfattig

INKOMST/MÅN: 2 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 1 500
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: —
BOSTAD: BOSTADSLÖS

2. Fattig

INKOMST/MÅN: 4 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 2 000
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: 25 000
BOSTAD: INNEBOENDE

3. Låg inkomst

INKOMST/MÅN: 5 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 2 500
SPARAT: —
KREDITVÄRDE: 50 000
BOSTAD: LITEN 2:A-HANDSLÄGENHET

4. Låg medelinkomst

INKOMST/MÅN: 6 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 3 000
SPARAT: 5000
KREDITVÄRDE: 100 000
BOSTAD: LITEN HYRESLÄGENHET

5. Medelinkomst

INKOMST/MÅN: 8 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 4 000
SPARAT: 15 000
KREDITVÄRDE: 250 000
BOSTAD: HYRESLÄGENHET/RADHUS

6. Hög medelinkomst

INKOMST/MÅN: 10 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 5 000
SPARAT: 50 000
KREDITVÄRDE: 500 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/SMÅHUS VÄRT 500 000

7. Hög inkomst

INKOMST/MÅN: 15 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 8 000
SPARAT: 100 000
KREDITVÄRDE: 750 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 1 000 000

8. Mycket hög inkomst

INKOMST/MÅN: 20 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 12 000
SPARAT: 500 000
KREDITVÄRDE: 1 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 3 000 000

9. Rik

INKOMST/MÅN: 30 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 20 000
SPARAT: 1 000 000
KREDITVÄRDE: 5 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 10 000 000

10. Förmögen

INKOMST/MÅN: 50 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 30 000
SPARAT: 10 000 000
KREDITVÄRDE: 15 000 000
BOSTAD: BOSTADSRÄTT/HUS VÄRT 25 000 000

BESPARINGAR: Pengar på banken, i aktier eller investerade i värdeföremål som vid behov kan omsättas i reda kontanter. Den som inte har några besparingar har bara sin inkomst att ta av.

KREDITVÄRDE: Hur stor summa pengar du kan låna på en bank utan större problem och utan annan säkerhet än din egendom, t.ex. bostaden. Hos maffian kan de flesta låna pengar oavsett kreditvärde, men där råkar man illa ut om återbetalningarna missköts.

BOSTAD: För fattiga rollpersoner anges vilken typ av bostad du troligen har. För de rikare anges också hur mycket bostaden är värd. Exakt hur rollpersonen bor bestämmer du förstås själv, men gå inte för långt från vad som är rimligt för din levnadsnivå.

EXEMPEL: SOM AGENT HAR GILBERT LEVNADSNIVÅ 6. HAN TJÄNAR 10 000 I MÅNADEN EFTER SKATT OCH HAR EN MEDELHÖG LEVNADSSTANDARD. MEN DU TYCKER INTE ATT DET ÄR RIMLIGT FÖR GILBERT, OCH FRÅGAR SPELLEDAREN OM HAN INTE KAN HÖJA LEVNADSNIVÅN LITE. EFTERSOM SL ÄR PÅ GOTT HUMÖR LÅTER HAN DIG FÅ LEVNADSNIVÅ 8 UTAN ATT DET KOSTAR DIG NÅGRA POÄNG. DU ANTECKNAR 20 000 I INKOMST UNDER LEVNADSNIVÅ.

INKOMST/MÅN: 20 000
TILLGÄNGLIGT/MÅN: 12 000
SPARAT: 500 000
KREDITVÄRDE: 1 000 000
BOSTAD: LÄGENHET VÄRD 3 000 000 (3:A I PARIS + ÖVERNATTNINGSLÄGENHET I STOCKHOLM)

DET ÄR MENINGSLÖST med en vanlig prislista över utrustning i ett spel som Kult. Det är lätt att räkna ut vad vardagliga ting kostar. Här finns prislistor för specialutrustning, vapen och fordon. Vapen, ammunition, skyddsutrustning och fordon beskrivs i speltermer i avsnitten Vapen och skyddsutrustning och Biljakter och flygstrider. Här anges bara pris, längd, vikt och hur lätt det är att komma över vapnet eller fordonet. Tunga vapen har vi utelämnat från den här tabellen. De beskrivs i speltermer under vapen. Det förutsätts att rollpersonerna inte har några stridsvagnsminor till sitt förfogande när spelet börjar. Utrustningen bör ha någon rimlig förklaring i din bakgrund. Poliser och agenter har i vanliga fall mer egendomlig utrustning än studenter. Ytterst är det spelledaren som avgör vad som kan tillåtas.

EXEMPEL: GILBERT ÄGER EN DEL ILLEGAL OCH ANNAN UTRUSTNING I EGENSKAP AV AGENT. HAN HAR DESSUTOM BRA DATORUTRUSTNING HEMMA OCH EN PORSCHE CARRERA I GARAGET.

DESERT EAGLE MED ETT URVAL AV AMMUNITION

LJUDDÄMPARE	AXELHÖLSTER
WILKINSONDOLK	KEVLARVÄST
486-DATOR MED LASERSKRIVARE	LJUSFÖRSTÄRKANDE GLASÖGON

UTRUSTNING

ELEKTRONISK LÅSKNÄCKARE	500 G SPRÄNGDEG OCH TÄNDHATTAR
INFRARÖD/LJUSFÖRSTÄRKANDE KIKARE	

ÅTKOMLIGHET (ÅTK) I tabellen anges också hur svårt det är att hitta en försäljare som kan leverera föremålet. Det avgörs av vilken effekt av färdigheten Världsvana eller Kontaktnät: undre världen som krävs. Det beräknas utifrån åtkomlighetssiffran som står efter föremålet. Ett streck i tabellen betyder att det inte går att hitta föremålet. En nolla i tabellen betyder att du kan köpa föremålet i en vanlig affär. Har du varken Världsvana eller Kontaktnät: undre världen får spelledaren avgöra om du kan hitta ett föremål på illegal väg.



URPRISE! YOU'RE DEAD!
HA HA! OPEN YOUR EYES
-FAITH NO MORE

Möjlighet att komma över önskat föremål

Åtkomlighet	Världsvana	Kontaktnät
1	5	0
2	7	5
3	10	7
4	15	10
5	—	15
6	—	20

KALIBER (KAL) Grovleken på ammunitionen till ett skjutvapen. Grovkalibriga vapen är i allmänhet farligare än finkalibriga, även om kulans beskaffenhet och utgångshastigheten också påverkar. Kalibern anges i millimeter eller 1/100 tum (anges som "). I tabellen anges den grövsta kalibern som kan användas i vapnet. Vissa vapen kan avfyra andra typer av ammunition än den som de primärt är konstruerade för. Om ett sådant vapen används med annan ammunition än den angivna, används skadetabellen för närmast motsvarande vapen. En .44 magnum som används med vanlig .45 ammunition räknas till exempel som en colt .45.

MAGASIN (MAG) Antal kulor i ett magasin. För k-pistar anges flera magasinstyper.

LÄNGD OCH VIKT (L OCH V) Föremålets längd och vikt anges i centimeter och kilogram. För k-pistar anges vikten för ett laddat vapen.

LICENSBELAGT/ILLEGALT (L/I) Ett L i tabellen anger att ett föremål, vanligen ett vapen, är licensbelagt. Spelledaren avgör om du kan ha licens på vapnet. En pistol eller ett gevär kan alla icke-straffade få licens för, även om man måste kunna motivera varför man behöver licensen. Tyngre vapen är mycket svåra att få rätt att inneha.

Åtkomligheten för licensbelagda vapen anger hur svårt det är att köpa vapnet illegalt. Har du licens kan du alltid beställa vapnet hos en vapenhandlare. Priserna för vapen gäller om du köper dem legalt och har en licens. Om du köper dem svart genom fasta kanaler blir priset dubbelt så högt. Billigare vapen kan köpas som stöldgods, men det är ofta riskabelt att göra sådana affärer.

I tabellen anges med ett I om ett föremål är helt illegalt och förbjudet att inneha. Då får spelledaren avgöra om det är möjligt att du har skaffat föremålet på illegal väg. För illegala förmål anger åtkomligheten hur lätt det är att skaffa på illegal väg. Priserna för illegala vapen är också marknadspriser. Köper du vapnet illegalt är priset fem gånger det som anges i tabellen.

Många föremål är lagliga att inneha, men får inte användas. Avlyssningsmikrofoner får du till exempel äga hur många som helst, men du får inte använda dem för att avlyssna någon.

PRIS Föremålets pris anges i svenska kronor. Priserna gäller om föremålet köps lagligt hos en handlare. Fördubbla priset för licensbelagda vapen om du köper dem svart och femdubbla priset för illegala vapen vid svarta affärer.

Utrustningstabeller

Revolvrar	Åtk	Kal	Mag	L	V	L/I	Pris
COLT PYTHON	2	.357M	6	25,0	1,1	L	5800
COLT DETECTIVES SP	2	.38S	6	15,4	0,7	L	2400
RUGER REDHK	2	.44M	6	27,9	1,8	L	3000
S&W BODYGUARD	2	.38	6	16,2	0,4	L	3500
S&W CBT MAGNUM M19	2	.357M	6	23,8	0,99	L	3500
S&W CBT MAGNUM M27	2	.357M	6	28,3	1,3	L	3500
S&W CBT MAGNUM M29	2	.44M	6	30	1,33	L	3800

Automatpistoler	Åtk	Kal	Mag	L	V	L/I	Pris
BERETTA M 92F	2	9MM	15	21,6	0,95	L	4225
BERETTA M 93	2	9MM	15	24,0	1,1	L	4800
BROWNING HI-POWER	2	9MMN	14	19,7	0,90	L	3500
COLT M 1911 A7	2	.45	7	21,6	1,1	L	4500
COLT COMMANDER	2	.45	7	20,0	1,0	L	4500
DESERT EAGLE .357	2	357M	9	25,4	1,9	L	5700
GLOCK M 17	2	9MM	17	18,8	0,7	L	5500
GLOCK M 19	2	9MM	15	17,5	0,6	L	5100
LLAMA OMNI	2	.38SUP	9	20,3	0,9	L	4900
MAKAROV	2	9MMR	8	16,1	0,7	L	2000
SIG-SAUER P226	2	9MM	15	19,3	0,8	L	4400
S&W M5904 9MM	2	9MM	14	17,8	1,0		3200
TOKAREV	2	7,62MM	8	19,6	0,85	L	1500
UZI PISTOL	4	9MM	32	22,9	2,3	I	4500
WALTHER PPK	2	7,65	7	14,7	0,6	L	3500
Kulsprutepistoler	**Åtk**	**Kal**	**Mag**	**L**	**V**	**L/I**	**Pris**
CAR 15	3	5,56	30	78,7	3,2	I	3500
H&K MP5	5	9MM	10/15/30	68,0	2,9	I	6500
H&K MP5 SD3	5	9MM	10/15/30	78,0	3,4	I	7500
H&K MP5 K	5	9MM	15/30	32,5	2,0	I	6500
INGRAM M 10	5	.45ACP	30	54,8	3,8	I	4800
INGRAM M 11	5	9MM	30	26,9	8,4	I	4000
KALASJNIKOV AKR	5	5,45R	30	68,6	3,3	I	4200
K-PIST M45B	5	9MM	36	80,8	4,2	I	4000
MINI UZI	5	9MM	20/25/32	60,0	2,7	I	5000
SKORPION M 61	5	7,65	10/20	26,9	2,0	I	4000
UZI	5	9MM	25/30	65,0	4,1	I	5250
Automatkarbiner	**Åtk**	**Kal**	**Mag**	**L**	**V**	**L/I**	**Pris**
COLT M16	5	7,62	30	99,0	3,64	I	6000
FN FAL L1A1	5	7,62	20	114	5,0	I	5000
FN FNC	5	5,56	30	99,1	4,4	I	4500
FN MAS	5	5,56	25	75,7	4,0	I	4500
GALIL ARM	5	5,56	35	97,9	3,9	I	5000
H&K 33 A2	5	5,56	20/40	100	3,5	I	3500
H&K G3 A3	5	7,62	20	102	4,4	I	4500
H&K G11	5	4,7CL	2X50	75,0	3,95	I	9000
KALASJNIKOV AK47	5	7,62	30	86,9	4,3	I	3300
KALASJNIKOV AKM	5	7,62R	30	87,6	3,2	I	3000
L85 IWS	5	5,56	20	77,0	4,2	I	6000
STEYR AUG	5	5,56	30	79,0	4,09	I	7500

Krypskyttegevär	Åtk	Kal	Mag	L	V	L/I	Pris
DRAGUNOV SVD	3	7.62LR	10	122,5	4,38	I	6500
WA 2000	3	.300M	6	90,5	6,9	L	8000

Jaktgevär	Åtk	Kal	Mag	L	V	L/I	Pris
RUGER M 77	3	22-250	5	105,5	3,1	I	3500
SAVAGE 99 CD	3	.308	5	104,8	3,2	L	3500
WEATHERBY MARK V	3	460	3	116,8	4,8	L	8500
WINCHESTER 70 XTR	3	.30-06	5	106,8	3,4	L	3500

Hagelgevär	Åtk	Kal	Mag	L	V	L/I	Pris
AVSÅGAT HAGELGEVÄR	1	12	2	50,8	3,1	I	1000
HECKLER&KOCH CAW	2	12	10	76,2	5,8	L	8500
MOSSBERG BULLPUP	2	12	6/9	72,4	4,7	L	2500
SPAS M12	2	12	8	93,0	4,2	L	5000
SPAS M15	2	12	6	78,0	5,0	L	6000

Övriga vapen	Åtk	Längd	Vikt	L/I	Pris
ARMBORST	1	100	5,0	L	2500
AUTMATISKT					
ARMBORST	1	100	5,0	L	3000

Pilbågar	Åtk	Längd	Vikt	Pris
KORTBÅGE	0	120	0,6	5000
TÄVLINGSBÅGE	0	180	0,7	1500

Dolkar	Åtk	Längd	Vikt	Pris
BAJONETT	0	50	0,6	1000
DOLK	0	40	0,5	500
KERAMISK KNIV	2	20	0,3	1000
STILETT	0	25	0,3	200

Svärd	Åtk	Längd	Vikt	Pris
BREDSVÄRD	0	80	1,6	1500
KATANA	0	100	1,2	5000
SABEL	0	70	1,4	1000
VÄRJA	0	80	0,8	2500
YXA	0	80	1,2	250

Krossvapen				
BLYDAGG	0	25	1,5	150
HAMMARE	0	50	1,2	200
NUNCHAKU	0	2X40	1,0	200
STÅLRÖR	0	60	2,0	—
TRÄKLUBBA	0	80	1,5	—

Stångvapen	Åtk	Längd	Vikt	Pris
SPJUT	0	200	1,5	1000
STAV	0	120	1,5	250

Piskor och kedjor	Åtk	Längd	Pris
BOLA	0	3,0	500
KEDJA	0	3,0	—
LASSO	0	0,5	—
OXPISKA	0	1,5	500

Kastvapen	Åtk	Längd	Vikt	Pris
KASTDOLK	0	0,15	0,2	250
SHURIKEN	0	0.5	0,1	150
SPJUT	0	1,5	1,0	800

Hand-granater	Åtk	Längd	Vikt	L/I	Pris
CHOCKBOMB	3	0,1	0,3	I	750
MOLOTOV-COCKTAIL	0	0,2	0,5	I	—
RÖKGRANAT	1	0,1	0,3	I	200
SPLITTERGRANAT	4	0,1	0,3	I	500
SPRÄNGGRANAT	4	0,1	0,3	I	500
TÅRGASGRANAT	1	0,1	0,3	I	200

AMMUNITION Ammunition kostar mellan 120 kr för 100 skott av kaliber .22 till 1000 kr för 100 skott av typen .50 AR eller .460 gevärsamm. I allmänhet ligger priset på mellan 200 och 500 kr för 100 skott.

Särskild ammunition	extrakostnad/100
DUMDUM	(TILLVERKAS HEMMA)
HELMANTLAD	+250
HOLLOW POINT	+150
TEFLON (RUSTNINGSBRYTANDE)	+750

Pistolhölster	Åtk	Längd	Vikt	L/I	Pris
ANKELHÖLSTER	0	0,15	0,3	I	750
AXELHÖLSTER	0	0,2	0,3	L	500
DOLT AXELHÖLSTER	0	0,2	0,25	L	800
SIDOHÖLSTER	0	0,25	0,4	L	500

Sikten och ljuddämpare	Åtk	Längd	Vikt	L/I	Pris
FLAMDÄMPARE TILL PISTOL/GEVÄR	3	0,15	0,2	I	4000
KIKARSIKTE TILL GEVÄR/PISTOL	0	0,15	0,2	L	3000
IR-SIKTE TILL GEVÄR/PISTOL	3	0,15	0,3	L	5000
LASERSIKTE TILL GEVÄR	2	0,15	0,3	I	1000
LJUDDÄMPARE TILL PISTOL/REV	2	0,1	0,2	I	3000
NATTSIKTE TILL GEVÄR	3	0,15	0,3	I	9000

Skyddsutrustning	Åtk	Vikt	Pris
ARMÉHJÄLM	0	1,1	500
KEVLARHJÄLM	1	0,5	1000
KEVLARVÄST	1	3,0	5000
KEVLAROVERALL	1	10,0	15000
KRAVALLRUSTNING	3	16,0	15000
SKOTTSÄKER VÄST	1	12,0	3000
STRIDSUNIFORM	2	3,0	2000
SKYDDSDRÄKT	3	12,0	50000

Bilar	Typ	Motor	Pris
ALFA SPIDER 2.0 IE	2 PERS CAB	4 CYL/120 HK	175.500
ASTON MARTIN VIRAGE	5 PERS	8 CYL/335 HK	169.500
BMW 850 I	4 PERS	12 CYL/300 HK	750.000
CADILLAC SEDAN DE VILLE	5 PERS	8 CYL/200 HK	350.000
CHEVROLET CORVETTE	2 PERS	8 CYL/245 HK	380.000
FERRARI 348 TB	2 PERS	8 CYL/300 HK	800.000
HONDA CIVIC 1.3	5 PERS	4 CYL/75 HK	87.000
JAGUAR XJS	4 PERS	12 CYL/270 HK	535.000
JEEP CHEROKEE	5 PERS	6 CYL/171 HK	230.000
LOTUS ESPRIT TURBO SE	2 PERS	4 CYL/264 HK	600.000
MERCEDES 300 SE	5 PERS	6 CYL/180 HK	350.000
PONTIAC FIREBIRD TRANS AM GTA	2 PERS	8 CYL/240 HK	290.000
PORSCHE 911 TURBO	2+2 PERS	6 CYL/320 HK	750.000
ROLLS-ROYCE SILVER SPIRIT II	5 PERS	8 CYL/243 HK	1.400.000
SAAB 9000 TURBO 16 2.3/CD	5 PERS	4 CYL/200 HK	233.000
TOYOTA CELICA GT-I 16V	4 PERS	4 CYL/156 HK	160.000
VECTOR W2 TWIN TURBO	2 PERS	8 CYL/600 HK	2.500.000
VOLVO 740 GLT	5 PERS	4 CYL/116 HK	165.500
ORDINARIE BUSS	40 PERS	VARIERAR	300.000
ORDINARIE LASTBIL	3 PERS	VARIERAR	300.000

Motorcyklar	Kubik	Motor	Pris
HONDA CB 250 T	249	2 CYL	55.000
HONDA CB 400 T	395	2 CYL	70.000
HONDA CB 750 F2	736	2 CYL	85.000
HONDA CB 900 F2	901	4 CYL	95.000
HONDA CBX	1047	6 CYL	110.000
HONDA GOLDWING	1000	4 CYL	150.000
HONDA 450 OFFROAD	431	2 CYL	90.000
KAWASAKI 225 SCORPION	248	2 CYL	55.000
SUZUKI GSX 1100	1075	4 CYL	110.000
SUZUKI GS 650	673	4 CYL	80.000
YAMAHA XS 1100 SPORT	1101	4 CYL	110.000

Övrig utrustning	Åtk	Pris
AVLYSSNINGSMIKROFON	3	500
AVLYSSNINGSDETEKTOR	3	10.000
BUG-SÄKER TELEFON	2	5.000
PARABOLMIKROFON	2	10.000
SPÅRSÄNDARE/MOTTAGARE	2	2.000
STÖRNINGSSÄNDARE	2	10.000
TELEFONBUG	3	500

Audio-visuell utrustning	Åtk	Pris
MINI-BANDSPELARE	2	3.000
MINI-KAMERA M. TELE	3	5.000
MINI-VIDEOKAMERA M. TELE	3	20.000

Datorutrustning	Åtk	Pris
BÄRBAR DATOR	1	5.000
DATABASPROGRAM (VÄLJ ÄMNE)	1	30.000
DATAVIRUS	1	5.000
DECHIFFRERINGSPROGRAM	2	50.000
INFORMATIONSSÖKNING	2	10.000
KAMOUFLAGEPROGRAM	2	5.000
PASSIVT SPIONPROGRAM	2	50.000
PERSONDATOR, STÖRRE		100.000
SECURITY BREAK PROGRAM	4	50.000

Inbrottsverktyg	Åtk	Pris
DYRKAR, VANLIGA 10 ST	1	500
KASSASKÅPSKNÄCKARE	5	25.000
LASERBRÄNNARE	5	50.000
LARMKNÄCKARE, ELEKTRONISK	5	10.000
LJUSFÖRSTÄRKANDE GLASÖGON	3	10.000
LÅSKNÄCKARE, ELEKTRONISK	3	10.000

Kommunikationsutrustning	Åtk	Pris
AVLYSSNINGSSKYDDAD RADIO	2	5.000
STRUPMIKROFON/HÖRSELSNÄCKA	3	5-20.000
LASERSÄNDARE/MOTTAGARE	4	25.000

Sprängämnen	Åtk	I/L	Pris
DYNAMIT	2	L	250/GUBBE
FLYTANDE SPRÄNGÄMNE			
20 ML	5	I	2.000
PLASTI-EX, 100 G	5	I	2.000
SPRÄNGDEG, 100 G	2	I	200
SPRÄNGÄMNESDETEKTOR	3		10.000
SÖMNGASBOMB	3	I	2.000
TÄNDHATTAR	2	L	50/STYCK

Övrigt	Åtk	Pris
AVSTÅNDSMÄTARE		800
DOSIMETER		1000
GASMASK		1500
INFRARÖD KIKARE		
LJUSFÖRSTÄRKANDE KIKARE		
KAMOUFLAGEDRÄKT, AKTIV	6	200.000
KAMOUFLAGEDRÄKT, PASSIV	2	2.000
LÖGNDETEKTOR	3	10.000
RÖRELSEDETEKTOR	2	3.000

Beskrivning av utrustningen

TILLBEHÖR TILL VAPEN

PISTOLHÖLSTER Ankelhölster och dolda axelhölster kan bara användas till mindre vapen som Beretta m82, MAB mod D, Walther PPK och Walther m9 pocket. Ett lyckat uppmärksamhetsslag efter misstanke om att rollpersonen är beväpnad krävs för att se vapnet.

FLAMDÄMPARE Skruvas på vapnets pipa och gör att mynningsflamman inte syns.

KIKARSIKTE Tredubblar gevärets eller pistolens grundräckvidd.

IR-SIKTE TILL GEVÄR OCH PISTOL Ger en infraröd bild av målet. Gör att geväret eller pistolen kan användas nattetid utan avdrag på träffchansen och i kolmörker, till exempel i en källare, med –3 i träffchans. IR-siktet är kombinerat med ett kikarsikte som fördubblar vapnets räckvidd.

LASERSIKTE TILL GEVÄR Lasersiktet sätter en liten röd punkt på målet och femdubblar vapnets grundräckvidd. Lasersiktet är kombinerat med ett kikarsikte som är inräknat i den ökade räckvidden.

NATTSIKTE TILL GEVÄR Använder samma teknik som ljusförstärkande glasögon. Gör det möjligt att skjuta i skymning och halvmörker, dock inte i kolmörker. Inga avdrag på träffchansen i skymning och halvmörker. Nattsiktet är i sig ett kikarsikte som ger fördubblad räckvidd.

LJUDDÄMPARE TILL PISTOL Används av lönnmördare som inte vill avslöja sin närvaro. Dämpar skottet så att det inte hörs på mer än tio meters avstånd.

AVLYSSNINGSUTRUSTNING

AVLYSSNINGSMIKROFON En liten mikrofon, stor som en skjortknapp, som kan fästas var som helst — på en vägg, under ett bord el. dyl. Den kan avlyssna all konversation i ett normalstort rum, upp till 40 kvadratmeter. Radiomottagaren som tar emot signalen måste befinna sig inom en kilometer från buggen.

AVLYSSNINGSDETEKTOR Detektorn upptäcker radioutsändningar på alla frekvenser och kan hitta alla typer av dolda mikrofoner. Däremot upptäcker den inte om någon använder en parabolmikrofon i närheten.

BUG-SÄKER TELEFON Telefon som bygger upp en säker telefonförbindelse. Den sänder en kontrollsignal fram och tillbaka på linjen, som känner av alla försök till avlyssning. När någon lyssnar av linjen signalerar telefonen så att samtalet kan avbrytas eller föras in i oskyldigare banor.

PARABOLMIKROFON Parabolmottagare som används för riktad avlyssning. Den kan avlyssna konversation i ett rum upp till 150 meter bort. Mikrofonen är en meter i diameter. Den kan gömmas i en bil.

SPÅRSÄNDARE/MOTTAGARE Spårsändaren sätts fast på en bil för att kontrollera vart den tar vägen. Mottagaren kan sedan följa signalen från spårsändaren så länge den befinner sig inom en kilometers avstånd. Försvinner bilen längre bort förlorar mottagaren signalen. En avlyssningsdetektor hittar spårsändaren.

STÖRNINGSSÄNDARE Störningssändaren stör ut all avlyssningsutrustning, också parabolmottagning, i ett rum. Eventuella avlyssnare upptäcker naturligtvis att någon stör sändningarna.

TELEFONBUG Bug som skruvas fast inuti en telefonlur. Kan förses med mikrobandspelare istället för sändare, så att den inte kan upptäckas av avlyssningsdetektor.

Avlyssnaren kan ringa upp telefonen och skicka en signal som läser av vad telefonbuggen har spelat in.

AUDIOVISUELL UTRUSTNING

MINI-BANDSPELARE Bandspelare med mikrofon och öronmusslor, stor som ett cigarettpaket. Använder mikrokassettband. Kan vid behov maskeras till cigarettpaket.

MINIKAMERA MED TELEOBJEKTIV Minikameran är maskerad till en cigarett-tändare eller dylikt. Den kan ha tele- eller vidvinkelobjektiv. Kameran använder vanlig mikrofilm.

MINIVIDEOKAMERA MED TELEOBJEKTIV Videokamera med ljudupptagning, stor som ett cigarettpaket. Kameran har teleobjektiv och använder minivideokassetter.

DATAUTRUSTNING

BÄRBAR DATOR Stor som en liten attachéväska. Hårddisk på 60 megabyte. 2 megabyte internminne. Kan användas för alla normalstora program.

DATABAS Ett program som innehåller all tillgänglig information inom något område, som t.ex. europeisk narkotikahandel eller mordet på John F. Kennedy. Spelledaren får avgöra vilka områden rollpersonen har en möjlighet att inneha någon databas inom.

DATAVIRUS Ett litet program som går in i en dator och raderar all information på hårddiskarna, eller på annat sätt förstör informationen i en dator. Marodören måste ha telefonkontakt med datorn, eller komma in i systemet på annat sätt, för att installera viruset. Viruset kan också ligga på en diskett med ett annat program, som installeras i datorn. Det ligger sedan passivt ett tag, innan det börjar arbeta och får den stackars maskinen att formatera om sin hårddisk.

DECHIFFRERINGSPROGRAM Dataprogram som används för att lösa koder och chiffer. Om programmet får tillräckligt mycket information kan det lösa vilken kod som helst.

INFORMATIONSSÖKNING Programmet genomsöker stora mängder data i olika filer och söker efter vissa uppslagsord, antal eller koder som användaren anger. Kan användas för att finna samband i stora datamängder eller hitta kopplingar mellan filer i olika maskiner eller databaser.

KAMOUFLAGEPROGRAM Kamouflerar data så att de inte kan hittas utan omfattande dechiffrering. En avancerad form av kodning som gör att en cracker inte alltid ser att något dolt finns här.

PASSIVT SPIONPROGRAM Spionprogrammet är en sorts datavirus, men mer sofistikerat. Det kommer tillsammans med något oskyldigt program som installeras i en dator. Sedan plockar det ut valda delar av informationen i datorn, kopierar dem och lägger dem där användaren inte kommer åt dem. Det pågår under en viss tid. När den tiden är över skickar spionen en ny, oskyldig diskett eller ett band med ett program som ska installeras el. dyl. Spionprogrammet lägger in den lagrade informationen på disketten eller bandet, som går tillbaka till spionen.

PERSONDATOR, STÖRRE Typ 486 IBM-kompatibel maskin eller 68 040-maskin från Apple. 300 megabyte hårddisk. 8 megabyte internminne. Kan användas för större program.

SECURITY-BREAKPROGRAM Används för att bryta säkerhetsrutiner i en dator. Security-breakprogrammet tar sig förbi säkerhetsspärrar av olika slag. Det klarar olika svåra spärrar, beroende på hur bra det är. Spelledaren avgör hur högt färdighetsvärde programmet har att lyckas. Det är vanligen 15. Sedan bestämmer han eller hon vilken effekt som krävs för att ta sig förbi ett visst säkerhetssystem.

Om programmet får tillräckligt hög effekt lyckas det. Blir effekten för låg misslyckas det. Misslyckas det med färdighetsslaget blir försöket upptäckt.

INBROTTSVERKTYG

DYRKAR, VANLIGA Vanliga dyrkar används för att öppna vanliga lås. Rollpersoner med någon färdighet i inbrottsteknik öppnar vilken normal dörr som helst på några sekunder med en dyrk. Ovana inbrottstjuvar måste först lyckas med ett rörlighetsslag.

KASSASKÅPSKNÄCKARE Kassaskåpsknäckaren är en elektronisk apparat som används för att lösa koden till ett kassaskåp. Knäckaren fästes mot kassaskåpet. Efter någon minut visas koden i en ruta på apparaten. Sedan är det bara att öppna och plocka ut pengarna.

LASERBRÄNNARE Ett skärinstrument som använder en kraftig laserstråle att skära med. Laserbrännaren tar sig igenom de flesta material, inklusive pansarglas och betong.



HE MAN'S TORTURED, WITHERING FLESH IS BEGINNING TO BORE ME. HIS MIND IS GONE, INCINERATED IN THE ENDLESS REPETITION OF DEATH AND REBIRTH... -JAN STRNAD

ELEKTRONISK LARMKNÄCKARE Används för att sätta olika elektroniska larm ur spel. För att det ska lyckas krävs det att larmknäckaren kan appliceras mot larmet. Larmknäckaren har ett färdighetsvärde, vanligen 15, att lyckas desarmera ett larm. Spelledaren avgör vilken effekt som krävs för att lyckas sätta ett visst larm ur spel.

LJUSFÖRSTÄRKANDE GLASÖGON Förstärker det ljus som finns i halvmörket så att den som bär glasögonen ser obehindrat. De fungerar inte i fullständigt mörker.

ELEKTRONISK LÅSKNÄCKARE Används för att öppna elektroniska lås. Låsknäckaren appliceras mot låset, som kan vara ett kortlås, röststyrt lås eller dylikt. Låsknäckaren har ett färdighetsvärde, vanligen 15, att lyckas, och måste uppnå den effekt som spelledaren tycker krävs.

KOMMUNIKATIONSUTRUSTNING

AVLYSSNINGSSKYDDAD RADIO Liten radiosändare och mottagare som hela tiden byter frekvens slumpmässigt, och på det sättet någorlunda skyddar sig mot avlyssning.

STRUPMIKROFON/HÖRSELSNÄCKA Mikrofon fäst vid strupen, som gör att rollpersonen inte behöver tala högt för att sända. Det räcker med att viska och forma orden med stämbanden, så går de ut i mikrofonen. Hörselsnäckan är stor som en knapp och fästs inne i örat.

Det modernaste strupmikrofonerna är inopererade i halsen och kan överhuvudtaget inte upptäckas. De kostar det femdubbla och är svåra att komma över.

SPRÄNGÄMNEN

DYNAMIT Nitroglycerinbaserat sprängämne som används i vägarbeten, husbyggen o. dyl. Kan köpas öppet i de flesta länder utanför Sverige. Här krävs en licens.

FLYTANDE SPRÄNGÄMNEN

Ser ut som läsk eller kaffe och kan inte upptäckas av sprängämnesdetektorer och bombhundar. Exploderar när en stark elström leds genom vätskan.

PLASTI-EX Plastiskt sprängämne som inte kan upptäckas av detektorer eller bombhundar. Ser ut som trolldeg. Exploderar vid kraftig upphettning.

SPRÄNGDEG Exploderar vid kraftiga slag eller kraftig upphettning.

SPRÄNGÄMNESDETEKTOR Hittar sprängämnen av vanlig typ, dock inte flytande sprängämnen eller plasti-ex.

SÖMNGASBOMB Stor som en tändsticksask. Sprider sömngas som får alla inom fem meters omkrets att falla medvetslösa till golvet.

TÄNDHATTAR Används för att detonera sprängämnen.

ÖVRIG UTRUSTNING

AVSTÅNDSMÄTARE Hålls i handen. Visar avståndet till en viss punkt i omgivningen.

DOSIMETER Mäter radioaktiv strålning. Kan hållas i handen.

INFRARÖD KIKARE Registrerar infraröd strålning. Används för att se levande varelser i mörker.

LJUSFÖRSTÄRKANDE KIKARE Kan användas i skymning och månljus. Ger en kornig svartvit bild. Fungerar inte i fullständigt mörker.

KAMOUFLAGEDRÄKT, AKTIV Ser ut som en vanlig kamouflageoverall, men ändrar mönster efter omgivningen. Det tar overallen ungefär en minut att anpassa sitt mönster efter bakgrunden. Stänger effektivt inne all lukt från den som bär den. Ger +10 i färdighetsvärde och effekt för Gömma sig och Smyga.

KAMOUFLAGEDRÄKT, PASSIV En gammal vanlig kamouflagedräkt, men specialanpassat mönster för att inte synas i växtlighet. Ger +5 i färdighetsvärde och effekt för Gömma sig och Smyga i växtlighet.

LÖGNDETEKTOR Mäter puls, blodtryck och hjärtverksamhet, och kan på så sätt ge en indikation om att någon ljuger.

Under en lång karriär har rollpersonen många tillfällen att förbättra och finslipa sina färdigheter och egenskaper. Det finns två sätt att göra det i Kult — genom erfarenhet eller träning. Erfarenhet och träning fungerar på samma sätt oavsett om rollpersonen har skapats med de vanliga reglerna eller enligt den förenklade rollbeskrivningen.

Erfarenhet

När du har upplevt ett äventyr har du lärt dig något. Kanske har du framgångsrikt använt en färdighet, kanske har du lyckats överlista en maktgalen liktor, kanske har du lyckats lyfta en stålbjälke från en fastklämd väns sargade kropp. Hur som helst — efter varje äventyr har du möjlighet att förbättra dig. Efter ett äventyr får du mellan en och sju erfarenhetspoäng. Antalet varierar beroende på hur svårt äventyret var och hur bra du rollspelade. Tabellen nedan visar sambandet mellan äventyret och antalet erfarenhetspoäng. Om en spelledare vill kan hon naturligtvis ändra antalet poäng, till exempel fördubbla det om spelarna tycker att de blir bättre alltför långsamt.

ROLLPERSONEN VAR PÅ ÄVENTYR	2 POÄNG
ETT SVÅRT ÄVENTYR	3 POÄNG
DÖDLIGT & SVÅRT ÄVENTYR	5 POÄNG
SPELAREN ROLLSPELADE MYCKET BRA	+2 POÄNG
SPELAREN ROLLSPELADE MYCKET DÅLIGT	–2 POÄNG

Erfarenhet & Träning

Erfarenhetspoängen delas ut när äventyret är avslutat. Om det tar tre spelomgångar delas de ut efter den tredje omgångens slut. Spelar ni en lång kampanj får spelledaren dela upp den i mindre äventyr och ge erfarenhetspoäng efter varje del.

Varje erfarenhetspoäng kan användas för att höja en färdighet eller ett egenskapsvärde med ett steg upp till värdet för den egenskap som styr färdigheten (därutöver kostar varje färdighetssteg tre poäng, precis som när man köper färdigheten från början), eller för att förändra den mentala balansen. Har du en negativ balans från början kan du sänka din balans lika många steg som du får erfarenhetspoäng. Vill du höja balansen kostar det två erfarenhetspoäng att få upp den ett steg. Har



ÄNSLAN ÄCKLADE HONOM, OCH HAN VILLE SKRIKA SÅ ATT DEN SKULLE FÖRSVINNA. MEN FINGRARNA TRÄNGDE LÅNGSAMT DJUPARE IN I HANS HUVUD... -STEVE NILES

du positiv balans fungerar det tvärtom. Du höjer din balans ett steg för en erfarenhetspoäng, men måste lägga två poäng för att sänka balansen ett steg.Det är mest logiskt att du fördelar erfarenhetspoängen på de färdigheter och egenskaper som du använde under äventyret, men det avgör ditt samvete. Du bör inte använda poängen till att höja en egenskap om du inte har gjort något sällsynt heroiskt. Det är spelledaren, och endast spelledaren, som avgör om så har skett.

Bara under speciella förhållanden höjs de två egenskaperna utseende och utbildning. För att utseendet ska förbättras måste någonting ha inträffat med ditt yttre (plastikoperation, att du börjar sköta sitt utseende efter att ha sett ut som en slusk, avvänjning från någon drog, eller liknande.) För att utbildningsvärdet ska höjas måste du ägna en längre tid åt studier. Utbildningsvärdet kan inte förbättras med erfarenhet, bara med träning. Det krävs ett års oavbrutna studier för att utbildningen ska höjas ett steg, upp till och med 15. Därefter krävs det två års studier för varje steg. Studier ger å andra sidan dig kunskaper i någon eller några färdigheter, förutom höjt utbildningsvärde.

Träning

Du kan också förbättra färdigheter och egenskaper genom hård träning. Du kan antingen studera under en lärare, eller träna på egen hand. Träning är både svårt och dyrt. Du kan bara träna upp en färdighet till 12 och en egenskap till 15. Därefter måste du gå ut i världen och få erfarenhet.

Det tar lång tid att träna. Efter en månads oavbruten träning (åtta timmar om dagen, fem dagar i veckan — glöm det där med vin, kvinnor/fagra ynglingar och sång) får du en erfarenhetspoäng.

De erfarenhetspoängen kan du sedan använda precis som för erfarenhet ovan. Undantaget är utbildning. Det krävs ett eller två års studier för att höja utbildningsvärdet ett steg.

För att träna måste du ha tillgång till de hjälpmedel spelledaren anser vara nödvändiga: vapen för vapenträning, ett gym för styrketräning, en dator för programmering. Du måste dessutom lyckas med ett egoslag för att lära dig något av träningen. (Det motsvarar den envishet och förståelse som krävs.) Studerar eller tränar du längre än en månad för varje erfarenhetspoäng förbättras chansen. För varje veckas träning kan du dra ifrån ett från egoslaget. Efter tre veckors extra träning eller studier har du –3 på egoslaget. Om spelledaren så vill kan också lärarens skicklighet påverka egoslaget. Det är inte gratis att träna och studera. Den som tränar på egen hand behöver bara betala sitt eget uppehälle, men om du anlitar en lärare blir det dyrare.

Vi har en enkel schablonavgift för all träning. Flitiga spelledare kan istället använda de verkliga kostnaderna för att gå till ett gym fem gånger i veckan (hutlöst!), ta privatlektioner i kendo (ännu mer hutlöst!), eller gå en universitetskurs i ADB (gratis om du kommer in).

Vi räknar med att en månads träning i grunden kostar 2000 kronor. Dessutom tillkommer:

FÖR NUVARANDE VÄRDE 1-5	+500 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 6-9	+1 000 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 10-12	+2 000 KRONOR
FÖR NUVARANDE VÄRDE 13-15	+3 000 KRONOR

TRÄNING AV EGENSKAPER

Det kan vara bra för spelledaren att få några ledtrådar till hur man tränar en egenskap. Följande beskrivningar ger en idé om hur det går till. Observera att utseendet inte kan tränas upp.

RÖRLIGHETSTRÄNING används för att förbättra reflexer och smidighet. Olika typer av workout, dans och gymnastik förbättrar rörligheten. Det gör också sportgrenar som fäktning och badminton.

STYRKETRÄNING är kanske den vanligaste formen av träning. Du lyfter tyngder, gör armhävningar osv. Styrketräningen utförs lämpligen på ett modernt gym, där det finns utrustning för ändamålet.

TÅLIGHETSTRÄNING består ofta av att du springer, cyklar, simmar eller åker skidor långa sträckor. En maratonlöpare sysslar med typisk tålighetsträning.

UTSEENDET önskar nog många träna upp, men det ter sig ganska svårt.

EGOTRÄNING är att öva minnet, intellektet och viljan. Filosofi, logik och matematik övar egot. Det gör också sådana asketiska övningar som fasta, meditation och yoga.

UPPMÄRKSAMHETSTRÄNING är tämligen ovanligt. Jägare och flygspanare övar medvetet upp sin uppmärksamhet. Det görs genom att öva färdigheter som kräver stor uppmärksamhet.

KARISMATRÄNING är svårt. Karisman är helt beroende av personens psyke. En charmkurs kan lära dig att vara artig, men knappast att bli karismatisk. Möjligen kan träning som ger dig större självförtroende och insikt (psykoanalys, meditation och liknande) höja karisman. Men det avgörs helt av spelledaren.

UTBILDNINGSTRÄNING är helt enkelt en förbättrad utbildning. I Kult är utbildningen knuten till antalet år i skolan. Om du ägnar ett oavbrutet år åt studier som är mer avancerade än det du tidigare behärskade höjs utbildningsvärdet ett steg, högst till 15. Därefter tar varje stegs höjning två år av utbildning.

Hjältepoäng

Om det finns något som hjältar är kända för så är det förmågan att överleva de mest hårresande situationer. Böcker och filmer är fyllda av hjältar som precis hinner ut ur den brinnande bilen, eller flyttar på huvudet när krypskytten skjuter, eller bara blir lätt sårade när terroristerna bränner av hela magasinet i sina MAC-10. Hjältar ska dö på ett heroiskt sätt i rätt ögonblick. De ska inte gå i däck för första bästa förflugna kula. I Kult är rollpersonerna hjältar. För att ge dem en chans att överleva den hårda och ogästvänliga världen (så att de kan dö när ödet kallar dem) har de något som kallas hjältepoäng.

När du skapar din rollperson får du tio hjältepoäng. Dessutom får du ett antal hjältepoäng efter varje äventyr du överlever. Antalet varierar beroende på hur hjältemodig du är. Hjältemodiga hjältar får fler hjältepoäng — logiskt, eller hur? Tabellen nedan ger en ledning till hur många poäng spelledaren ska dela ut.

ROLLPERSONEN VAR PÅ ÄVENTYR	1 HP
ROLLPERSONEN VAR MODIG OCH SKICKLIG	3 HP
FÖR VARJE HJÄLTEDÅD†	2 HP

†RÄDDA BARN UR BRINNANDE HUS, RISKERA LIVET FÖR ANDRAS BÄSTA, OSV.

Hur används hjältepoängen? Det är enkelt. Poängen används för att förbättra ditt effektslag, eller försämra motståndarens. För varje hjältepoäng du lägger ökar din effekt ett steg, eller motståndarens effekt minskar ett steg. Poängen kan läggas till före eller efter tärningsslaget som avgör effekten. Observera att din chans att lyckas inte ökar, bara effekten om du lyckas.

På så sätt kan motståndarens effekt minskas så att du överlever ett annars dödligt hugg, eller din effekt kan höjas så att du lyckas kasta dig över en klyfta, få tag i klippkanten (och undvika en smetig död). Hjältepoängen kan också öka chanserna att lyckas med ett egenskapsslag. Varje poäng gör det ett steg lättare att lyckas.

När en hjältepoäng är använd är den borta för alltid. Den räknas bort från ditt totala antal. På det sätten kan dina hjältepoäng försvinna under ett äventyr, men du får nya när det är slut.

Du kan som mest ha 50 hjältepoäng. Allt därutöver försvinner — man kan bara ha så mycket tumme med gudarna...

EXEMPEL: GILBERT BÖRJAR SPELET MED MED 10 HJÄLTEPOÄNG.



NÄR MÅNEN HÖJER SIG ÖVER HORISONTEN KÄNNER JAG HUR BLODET PULSERAR I KROPPEN. HUNGERN VAKNAR I MIG. MÄNNISKORNA FÖRÄNDRAS FÖR MIN BLICK. DERAS SJÄLAR BLEKNAR BORT OCH KVAR FINNS BARA KÖTTET, BLODET, VÄRME OCH NÄRING I LEVANDE KROPPAR. JAG DRAR UT PÅ GATORNA, IN I DE MÖRKA GRÄNDERNA DÄR MINA ÖGON INTE SARGAS AV LJUSET. DÄR VÄNTAR JAG, UPPKRUPEN PÅ BRANDSTEGAR OCH SOPTUNNOR I SKUGGAN VÄNTAR JAG PÅ MITT OFFER. ALLTID EN UNG MAN. ALLTID NÅGON JAG HAR UTSETT OCH FÖLJT EFTER ETT STYCKE. JAG KÄNNER OM HAN ÄR DEN RÄTTE,

DÅ SLÅR JAG TILL. JAG ÄR INTE GRYM. JAG DÖDAR MED FÖRSTA HUGGET. NÄR BLODET RINNER NED I MIN STRUPE OCH TÄNDERNA SLITER I KÖTTET BLEKNAR ALLT ANNAT BORT. JAG GLÖMMER VEM JAG ÄR. JAG HAR INGET MINNE OCH INGEN FRAMTID. EFTER DEN FÖRSTA DRYPANDE TUGGAN MINNS JAG ALDRIG NÅGONTING, INTE FÖRRÄN JAG VAKNAR, BLODIG OCH LERIG MED EN UNKEN BISMAK I MUNNEN HEMMA I SÄNGEN."

BORTOM DET MÄNSKLIGA

BLAND OSS VANLIGA dödliga vandrar varelser som är till hälften mänskliga, till hälften förvridna av sina drifter. Där finns blodtörstiga nosferatu och wolven, nattens barn och demoner från andra sidan. De hör i vanliga fall till spelledarens rekvisita för att öka spänningen, men ibland kan handlingen tillåta att rollpersonerna har en icke-mänsklig bakgrund. Då används de här reglerna för att skapa inte helt mänskliga rollpersoner. Det är spelledaren som avgör om hon vill ha nattens barn som rollpersoner. Reglerna kan också användas för att skapa spelledarpersoner.



ID I ENCOUNTER A DARKNESS STRONGER THAN SLEEP? I AM THIRSTY FOR MY SLEEP THERE ARE NO ANSWERS ANYWAY... -FAITH NO MORE

För att skapa varelser används begränsningar och förmågor som liknar för- och nackdelar. Förmågorna är inte dygder som höjer den mentala balansen, utan egenskaper som gör varelsen starkare och farligare. Begränsningarna är starka drifter som gör att varelsen i vissa situationer inte kan styra sig själv, eller svagheter som gör den sårbar.

Begränsningarna försämrar den mentala balansen på samma sätt som nackdelar. Däremot förbättras inte balansen av förmågorna. En person med blodtörst, känslighet för sol, jaktinstinkter och gravbunden får –35 i Mental balans, trots att han också har förmågorna regenerera, befallande röst och förhöjd styrka. Det speglar att varelser bortom det mänskliga lever närmare mörkret och lättare får en negativ mental balans.

Ingen varelse bortom det mänskliga kan ha en högre mental balans än –25. Även om balansen egentligen skulle vara högre sjunker den automatiskt till högst –25. Det gäller så länge varelsen har några begränsningar eller förmågor.

Varelsen kan ha vanliga för- och nackdelar också. Men poäng från begränsningar kan inte användas för att skaffa fördelar eller fler färdigheter. Poäng som inte används till förmågor försvinner.

De här reglerna används för att skapa varelser som i grunden är mänskliga. Använd de vanliga reglerna för att beskriva personen i övrigt. Varelser som kan byta skepnad har ofta olika förmågor i sina olika skepnader. Det påverkar inte kostnaden. Även om en varelse bara har klor och tentakler när den vid fullmåne byter form, måste den betala fem poäng för förmågan naturliga vapen. Begränsningar som bara gäller en skepnad ger å andra sidan samma poängantal som vanligt. Spelledaren ser till att begränsningar och nackdelar gäller största delen av tiden, så att de inte bara blir poäng på papperet.

Om reglerna används för att skapa en rollperson måste du vara särskilt noga med att tänka ut en rimlig bakgrund. Också varelser som har förmågor utöver det mänskliga har oftast, men inte alltid, ett mänskligt arv.

Kanske har de "smittats" av andra nattvarelser och fått sina förmågor. Kanske har den egna viljan eller destruktiva drifter räckt för att förändra dem. Det måste finnas något i deras bakgrund som förklarar hur de har förvridits. Spelledaren avgör hur destruktiva rollpersoner som ska tillåtas. Blodtörst, kannibal och själstörst är begränsningar som inte ska användas om spelarna inte kan hantera dem i spelet.

Arketypen nedan kan användas för att skapa ett nattens barn som rollperson.

Nattens barn

Du är inte helt mänsklig. Inom dig bär du ett stort mörker som har förvridit dig till både kropp och själ. När ångesten och vreden blir för stor förändras din kropp och blir djurisk. Du går ut på nattens gator för att jaga och slita sönder oskyldiga människor eller söka efter andra nattens barn. På dagarna försöker du så gott det går dölja att du inte längre bara är en människa. Du håller dig för dig själv och går ogärna ut på dagen. Spelledaren måste godta ett nattens barn som rollperson, annars kan den förstöra stämningen.

NACKDELAR: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Manisk, Mardrömmar, Personlighetsklyvning, Schizofreni, Vanställd

FÖRDELAR: Förhöjt medvetande, Intuition, Kroppsmedvetande, Sjätte sinne, Uthärda hunger /törst/ köld/ värme/ smärta/tortyr

MÖRKA HEMLIGHETER: valfria

YRKEN: Arbetslös, Arkanist, Diversearbetare, Författare, Nattportier, Student

FÄRDIGHETER: efter yrke och bakgrund

EXEMPEL: ALFRED ELDRIGE ÄR ETT NATTENS BARN, EN NOSFERATU SKAPAD FÖR TREHUNDRA ÅR SEDAN. VI BÖRJAR MED ATT FÖLJA DE VANLIGA REGLERNA NÄR VI SKAPAR HONOM. 100 EGENSKAPSPOÄNG FÖRDELAS:

RÖR	13	**UTS**	16
UPP	8	**STY**	15
EGO	15	**UTB**	7
TÅL	11	**KAR**	15

SEDAN VÄLJER VI BEGRÄNSNINGAR OCH FÖRMÅGOR. ALFRED SKA VARA EN KLASSISK NOSFERATU OCH VI VÄLJER BEGRÄNSNINGAR OCH FÖRMÅGOR SOM PASSAR EN SÅDAN.

Begränsning	Poäng
BLODTÖRST	15
KÄNSLIG FÖR RELIGIÖSA SYMBOLER	10
KÄNSLIG FÖR SOLLJUS	15
KÄNSLIG FÖR VATTEN	15
GRAVBUNDEN	10
KÄNSLIG FÖR SILVER	5
SUMMA	**70**

Förmåga	Poäng
EVIGT UNG	10
BEFALLANDE RÖST	15
FÖRHÖJD STYRKA	15
FÖRHÖJD KARISMA	15
OSÅRBARHET MOT SKJUTVAPEN	15
SUMMA	**70**

BEGRÄNSNINGAR OCH FÖRMÅGOR ÄR BALANSERADE, SÅ INGA EXTRA POÄNG BEHÖVER TAS FRÅN VANLIGA NACKDELAR FÖR ATT BEKOSTA FÖRMÅGORNA. EFTERSOM FÖRMÅGOR INTE HÖJER DEN MENTALA BALANSEN HAR ALFRED NU –70 I MENTAL BALANS. HANS STYRKA OCH KARISMA HAR ÖKAT TILL 25 VARDERA OCH VI RÄKNAR OM HANS SEKUNDÄRA EGENSKAPER UTIFRÅN DET.

MEN VI VILL HA LITE HÖGRE MENTAL BALANS ÄN –70. DET ÄR SVÅRT ATT SPELA EN ROLL MED SÅ LÅG MENTAL BALANS. FÖR ATT ÅSTADKOMMA DET KÖPER VI FÖRDELAR FÖR ALFREDS FÄRDIGHETSPOÄNG.

Fördelar	Kostnad
ARTISTISK BEGÅVNING	10
MAGISK INTUITION	20
SJÄTTE SINNE	15
SUMMA	**45**

FÖRDELARNA HÖJER ALFREDS MENTALA BALANS 45 STEG. DEN BLIR –25 ISTÄLLET FÖR –70. NU ÄR HAN EN SYNNERLIGEN BELEVAD NOSFERATU MED FALLENHET FÖR MAGI. HÖGRE MENTAL BALANS KAN HAN FÖR ÖVRIGT INTE HA SOM NATTENS BARN.

SPELLEDAREN TYCKER ATT EN PERSON SOM HAR LEVAT I 300 ÅR BÖR HA MER ÄN 150 FÄRDIGHETSPOÄNG OCH GER HONOM 200 POÄNG. VI HAR DÅ 155 POÄNG KVAR ATT KÖPA FÄRDIGHETER FÖR, SEDAN 45 DRAGITS AV FÖR FÖRDELARNA. VI VÄLJER FÄRDIGHETER SOM KAN PASSA EN 300-ÅRIG NOSFERATU.

Färdighet	EV	FV	Poängkostnad (mod. av kostnad)
ETIKETT	25	15	15
FRANSKA	15	15	15
FÖRFÖRA	25	20	20
KONTAKTNÄT:			
NOSFERATU	25	10	10
KÖRA BIL	8	8	8
MATLAGNING	15	15	15
MÅLA OCH TECKNA	15	20	15 (ARTISTISK BEGÅVNING)
PISTOL & REVOLVER	13	13	10 (GRUNDFÄRDIGHET)
SLÅSS UTAN VAPEN	25	20	17 (GRUNDFÄRDIGHET)
SMYGA	13	13	10 (GRUNDFÄRDIGHET)
SVÄRD (VÄRJA)	25	23	20 (GRUNDFÄRDIGHET)
SUMMA			**155**

NU ÅTERSTÅR BARA ATT GE UTRUSTA ALFRED. HAN ÄR KONSTNÄR OCH KONSTHANDLARE. DET GER HONOM EN HÖGRE LEVNADSNIVÅ ÄN VANLIGA KONSTNÄRER. HAN FÅR LEVNADSNIVÅ 6. HANS 300-ÅRIGA LEVNADSHISTORIA FÖRFATTAS OCH PERSONLIGA DETALJER FYLLS I.

Begränsningar

Poängen kan enbart användas för att skaffa förmågor. Överflödiga poäng försvinner. Mental balans sjunker med ett steg per poäng.

Begränsning	Poäng
BLODTÖRST	5/15
BUNDEN VID SYMBOL	10
GRAVBUNDEN	10
JAKTINSTINKTER	5
KANNIBAL	15
KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT	10/20
KÄNSLIG FÖR ELD	10
KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET	10
KÄNSLIG FÖR RELIGIÖSA SYMBOLER	10
KÄNSLIG FÖR SILVER	5

KÄNSLIG FÖR SOLLJUS	15
OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE	10
OMÄNSKLIGT YTTRE	10
SJÄLSTÖRST	15
STYRD AV STJÄRNORNA	10

BLODTÖRST Poäng: 5/15
Den blodtörstige har inte bara en fixering vid att dricka blod. Han eller hon har ett fysiskt behov av blodet för att överleva. Fem poäng ger begränsningen om vilket blod som helst, också djurblod, duger för att släcka törsten.

Dock måste det alltid vara färskt och drickas från ett levande offer. För 15 poäng duger bara blod från människor som blodsugaren känner en sexuell attraktion till. En liter blod per dygn behöver varelsen. Därefter sjunker tåligheten ett steg per dygn, ned till noll och döden. Dricker han blod innan tåligheten nått noll återfår han en poäng tålighet per dygn.

BUNDEN VID SYMBOL Poäng: 10
Varelsen har sin livskraft bunden i någon symbol, det kan vara allt från ett smycke till en byggnad eller en tatuering på någon annans kropp. När symbolen skadas, såras också varelsen. Om symbolen förstörs förintas varelsen. Ofta kombineras den bundna livskraften med att varelsen i sig är ovanligt svår att skada, kanske kan den regenerera eller åldras inte.

GRAVBUNDEN Poäng: 10
Varelsen måste tillbringa dagarna nedsänkt i jord helgad åt de döda, helst i sin egen grav. Begränsningen är vanlig hos varelser som en gång dött och nu hämtar kraft från sin egen död. De måste ständigt återvända till graven och dö på nytt. Deras Ego sjunker ett steg för varje dag de inte tillbringar i graven. De blir viljesvaga och tappar till sist förståndet. Egoförlusten är tillfällig och försvinner när de vilar i graven under en natt igen.

JAKTINSTINKTER Poäng: 5
Varelsen styrs av aggressiva jaktinstinkter. Den kan inte kontrollera driften att jaga om något lämpligt byte kommer inom räckhåll. Jaktinstinkten är knuten till något särskilt byte, vanligen människor. En del varelser jagar bara i gryning och skymning, andra bara på natten. Spelledaren eller spelaren avgör om varelsen kan låta bli att döda när den väl spårat upp och fångat bytet.

KANNIBAL Poäng: 15
Begränsningen är inte bara en sjuklig fixering vid människokött. Den är, liksom blodtörst, ett fysiskt behov av att äta människokött. Spelledaren avgör om bytet måste vara levande eller inte. Liksom blodsugaren tappar kannibalen tålighet när inget kött står att uppbringa. Tåligheten sjunker ett steg per dygn utan människokött. Äter han människokött därefter återfår han en poäng tålighet per dag.

KONTROLLERAD AV YTTRE MAKT Poäng: 10/20
Varelsen är kontrollerad av någon utommänsklig, övernaturlig makt. Det kan vara gudar eller demoner, opersonliga makter eller Astaroth själv. Tio poäng ger begränsningen om varelsen tjänar makten, men har en egen vilja. För 20 poäng är varelsens öde helt kontrollerat av en yttre makt.

KÄNSLIG FÖR ELD Poäng: 10
Eld skrämmer och gör mer skada än normalt. Lägg +10 till effekten för hur stor skada varelsen tar av eld. Den kan inte förmå sig att tända en eld eller hålla i en fackla. Vistas den nära en stor eld får den kväljningar och yrsel.

KÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET Poäng: 10
Varelsen har en extrem elallergi. Den kan inte vistas i närheten av påslagna elektriska apparater utan att må illa, få yrsel och kväljningar. Leds elström genom varelsens kropp läggs +10 till den vanliga effekten för skada.

KÄNSLIG FÖR RELIGIÖSA SYMBOLER Poäng: 10
Varelsen mår fysiskt illa när den konfronteras med religiösa symboler från sin egen trosvärld. En kristen demon påverkas inte av en hinduisk symbol, om det inte är något den har kommit i kontakt med tidigare. Att vara nära och se symbolen ger kväljningar och yrsel. Att röra vid den gör skada som att röra vid brinnande eld. Också tempel och helgad mark gör varelsen illamående.

KÄNSLIG FÖR SILVER/KOPPAR/JÄRN Poäng: 5
Varelsen påverkas inte av att vistas nära metallen, men vapen



N NATT KANSKE DIN SPEGELBILD SMYGER SIG UT UR RAMEN OCH SKÄR AV DIN SLUMRANDE HALS. -
NEIL GAIMAN

eller kulor tillverkade av silver, järn eller koppar gör dubbel skada på den metallkänslige.

KÄNSLIG FÖR SOLLJUS Poäng: 15
Varelsen tål inte kraftigt solljus. Den får för mycket energi och blir överhettad när den vistas i solen. I fullt dagsljus sjunker uthålligheten tio steg per minut. Är det mulet sjunker den bara ett steg per minut, men varelsen blir ändå helt utmattad. När uthålligheten är slut sjunker varelsen ihop och solvärmen börjar sänka tåligheten med ett steg per minut i fullt dagsljus och ett steg per tio minuter vid molnigt väder. Han återhämtar sig på ett dygn i väl skydd undan solen. Om tåligheten når noll är varelsen död.

OKONTROLLERAT HAMNSKIFTE Poäng: 10
Varelsen har två skepnader, vanligen en mänsklig och en mer djurisk. Den djuriska skepnaden bryter fram när varelsen drabbas av starka känslor, det kan vara både glädje, sorg och aggressivitet. Ett egoslag krävs för att återta mänsklig form.

OMÄNSKLIGT YTTRE Poäng: 10
Varelsen har ett fullständigt omänskligt yttre som inte kan döljas med mindre än en heltäckande slöja. Det är inte bara ett förvridet mänskligt utseende (det är nackdelen vanställd) utan kännetecken som glödande ögon, flera lemmar, tentakler, ögon i pannan eller nacken, flera huvuden, horn och svans.

SJÄLSTÖRST Poäng: 15
Liksom blodsugaren törstar efter blod, törstar själaätaren efter själar. Han eller hon lever på andras livskraft och lämnar dem efter sig som tomma skal. Det är ofta kopplat till sexualiteten. Varelsen hämtar kraft ur sina älskare.

Den behöver återskapa sitt Ego och sin tålighet i poäng varje vecka för att inte försvagas. I en orgasm drar varelsen poäng motsvarande sitt Ego och sin tålighet från sin älskares egenskapsvärden. Vanligen fördelas de så att alla värden sjunker, men ett värde kan också försvinna helt så att personen dör. Egenskaperna kan inte återskapas, utan är lägre för gott. Om varelsen inte får kraft förlorar den 1T5 Ego och tålighet varje vecka, tills den når noll och dör. Den kan återfå förlorade poäng genom att hämta kraft från nya älskare.

STYRD AV STJÄRNORNA Poäng: 5/10
Varelsens liv styrs av astronomiska företeelser. Den kan gripas av jaktinstinker och byta skepnad vid fullmåne, eller hamna under någon yttre makts kontroll när Sirius stiger över horisonten, eller gripas av obetvinglig skräck och ångest vid vissa stjärnkonstellationer. Spelledaren avgör om begränsningen är svår nog för tio poäng, annars är den bara värd fem.

Förmågor

Kan köpas för poäng från nackdelar eller begränsningar, inte för poäng från färdigheter. Förbättrar inte den mentala balansen.

Förmåga	Poäng
BEFALLANDE RÖST	15
EVIGT UNG	10
FÖRHÖJD EGENSKAP	15
GIFTTÅLIG	10
INFRASYN	5
NATURLIGA VAPEN	5
OKÄNSLIG FÖR ELD	10
OKÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET	10
OKÄNSLIG FÖR RADIOAKTIVITET	10
OSÅRBARHET	15
REAKTIONSSNABB	15
REGENERERA	10
SKYDDANDE HUD	10
SKÄRPTA SINNEN	10
TELEKINESI	10
TELEPATI	15
UTHÅLLIGHET	10

BEFALLANDE RÖST Kostnad: 15
Varelsen kan ge sin röst en särskild klang som gör att alla inom hörhåll lystrar och lyder. Det förutsätter att de förstår varelsens språk, annars känner de att de borde lyda om de bara förstod. För att undgå att lyda befallningen måste lyssnarna slå under Ego/2. Får de en order de aldrig skulle utföra av egen vilja, som en uppmaning till självmord, måste de slå under Ego. Har varelsen misslyckats med att få någon att lyda, kan den inte försöka igen med samma uppmaning.



OT ONLY DID I DISTURB YOUR PRECIOUS ANGELS, BUT I SHREDDED THEIR SILKEN WINGS AND DRANK THEIR HEAVENLY ICHOR.

- R.J.M. LOFFICIER

EVIGT UNG Kostnad: 10

Varelsen åldras inte. Bestäm när den är född, det kan vara för tiotusentals år sedan. Förmågan gör inte att varelsen har fler färdigheter eller högre egenskaper, bara att den aldrig kommer att åldras eller dö av naturliga orsaker.

FÖRHÖJD EGENSKAP Kostnad: 15

Varelsen har någon ovanligt välutvecklad egenskap. Höj en egenskap med tio steg från ursprungsvärdet och räkna om de sekundära egenskaperna efter det nya värdet.

GIFTTÅLIG Kostnad: 10

Varelsen påverkas inte av några giftiga ämnen, vare sig vanliga gifter som arsenik och nervgift, eller tungmetaller, alkohol och nikotin. Den är däremot känslig för radioaktiv strålning.

INFRASYN Kostnad: 5

Varelsen ser värmestrålning som en färg i det infraröda spektrat. Det ger inte bara en slags nattseende, utan gör också att den ser värmekällor i dagsljus. Det är ofta kombinerat med jaktseende, en slags tunnelsyn som kopplas på när jaktinstinkterna väcks och gör att varelsen ser skarpt i ett smalt spektrum på mycket långt håll.

NATURLIGA VAPEN Kostnad: 5

Varelsen har tänder, klor, tentakler, svans, horn eller något annat som kan användas som effektiva vapen. Skadan för naturliga vapen anges nedan.

	skr	ls	as	ds
Tänder:	1-6	7-12	13-17	18+
Klor:	1-8	9-14	15-19	20+
Tentakel:	1-7	8-13	14-18	19+
Svans:	1-6	7-13	14-17	18+
Horn:	1-5	6-12	13-16	17+

OKÄNSLIG FÖR ELD Kostnad: 10

Varelsen störs inte av höga temperaturer. Den kan bada i kokande magma utan att ta någon skada. En vanlig förmåga för varelser från brinnande helveten och andra dimensioner.

OKÄNSLIG FÖR ELEKTRICITET Kostnad: 10

Varelsen påverkas inte av elektricitet. Tiotusentals volt kan strömma genom kroppen utan att göra någon skada.

OKÄNSLIG FÖR RADIOAKTIVITET Kostnad: 10

Varelsen får inga skador av att bombarderas med radioaktiv strålning. Den kan bära plutonium i handen utan att skadas.

OSÅRBARHET Kostnad: 10/15

Varelsen skadas bara av någon viss typ av vapen och tar ingen skada alls av andra typer. Den kan ta normal skada av hugg- och stickvapen, men inte alls beröras av skjutvapen, eller tvärtom. För 10 poäng tar varelsen halv skada av vapen den är skyddad mot. För 15 poäng är den fullständigt skyddad mot vissa vapen. Den grupp av vapen som varelsen skadas av måste vara någorlunda stor, som eggvapen, skjutvapen eller krossvapen. Det får inte vara ett enstaka vapen, som blåsrör. Ingen varelse är skyddad mot alla vapen. Det finns alltid något, om det så bara är silverkulor, som gör skada.

REAKTIONSSNABB Kostnad: 15

Varelsen handlar i allmänhet före alla andra. Den har en extra handling i varje stridsrunda och +10 i initiativbonus. Den har också färdighetsvärde 20 i Undvika.

REGENERERA Kostnad: 10

Varelsen återhämtar sig från skador onaturligt snabbt. Kroppen läker tre gånger snabbare än normalt. Använd reglerna för läkning, men dela läkningstiden med tre. Varelsen får aldrig infektioner i såren.

SKYDDANDE HUD Kostnad: 10

Varelsen har en ovanligt seg hud som skyddar som en skottsäker väst. Den kan se ut som härdad ödlehud, eller vara slät som ett spädbarns och ändå ha en skyddande effekt. Se skyddsutrustning för hur en skottsäker väst skyddar.

SKÄRPTA SINNEN Kostnad: 10

Varelsen har extra skärpt syn, hörsel, känsel, lukt och smak. Den kan spåra som en blodhund, ser hyfsat i mörker, kan känna sig fram som en blind och känner direkt igen något den smakar på.

Den blir också yr av starka lukter och smaker, kraftiga ljud och ljusblixtar.

TELEKINESI Kostnad: 10

Telekinesi är en psionisk förmåga. Varelsen kan lyfta saker med hjälp av ren tankekraft. Den kan få föremål att sväva upp i luft och slunga iväg dem. Den kan lyfta upp till Ego i kilo och förflyt dem med en hastighet av Ego meter i sekunden.

TELEPATI Kostnad: 15

Varelsen kan läsa andras tankar och projicera sina egna tankar andras hjärnor. Det förutsätter att offret befinner sig inom synhåll, eller att telepaten känner mottagaren väl och har vari telepatisk kontakt med honom eller henne tidigare. De som få sina tankar studerade känner en "närvaro" i sitt medvetan som de inte kan spåra.

Om de slår under Ego/2 lyckas de blockera tankeläsarens fö sök. Också när telepaten projicerar sina tankar i någons hjärna ka ett slag under Ego/2 hålla tankarna borta. Det går bara att kommunicera med en person i taget.

UTHÅLLIGHET Kostnad: 10

Varelsen förlorar ingen uthållighet. Den kan springa i all oändlighet, simma hur långt som helst, slåss tolv dygn i sträck eller öv glänsa världseliten i maratonlöpning. Varelser med uthållighet behöver bara sova två timmar per natt.



TEWARTS SISTA ORD HADE FRÄTT SIG IN I MITT MEDVETANDES RÄTLINJIGA, VÄLORDNADE STRUKTUR; DE HADE FÖRVANDLAT MIG, CENTRIFUGERAT MIG,VÅLDFÖRT SIG PÅ MITT PSYKE OCH KASTAT MIG I EN AVGRUND AV KAOTISKT GRUBBLANDE UR VILKEN INGA FÖRSÖK TILL KONCENTRATION OCH LOGISKT TÄNKANDE KUNDE RÄDDA MIG. JAG GLÖMMER ALDRIG HANS BLICK JUST INNAN HANS HJÄRTA GJORDE SITT SISTA SPASTISKA RYCK.

"ÄNTLIGEN VAKNAR JAG" HADE HAN ROSSLAT, MED BLICKEN PLÖTSLIGT KLAR OCH PARALYSERAT STIRRANDE. "ÄNTLIGEN FÖDS JAG!" HAN HADE GRIPIT OM MIN HANDLED MED HÄNDER SOM FÖRUT DARRAT KRAFTLÖST, MEN PLÖTSLIGT FÖRLÄNATS EN SÅN VÅLDSAM STYRKA ATT BLODFLÖDET UT I MINA FINGRAR STRÖPS. INGENTING KUNDE FÅ HONOM ATT SLÄPPA TAGET; HANS HÄNDER VAR SOM OMÄNSKLIGA GRIPKLOR OCH DEN OFATTBARA STYRKAN GJORDE MIG VETTSKRÄMD. SÅ HADE HAN MED ETT ÖVERRUMPLANDE RYCK REST SIG UPP I SITTANDE STÄLLNING, MED ANSIKTET OBEHAGLIGT NÄRA MITT. HANS SISTA UTANDNING HADE DRÄNKT MINA LUKTSINNEN I EN VARM, KVÄLJANDE STANK. MED LUNGORNA FULLSTÄNDIGT TÖMDA PÅ LUFT HADE HAN KRAXAT:"LAO-TSE...DET VAR SANT...VI HAR DRÖMT... ALLTSAMMANS..." OCH JAG SÅG LIVSKRAFTEN LÄMNA HANS KROPP SOM EN HASTIG VINDPUST SOM DRAR FÖRBI. NÄR HANS SKALLE DRÅSADE I KÄLLARENS CEMENTGOLV HADE ETT DISTINKT SPRICKLJUD UPPSTÅTT, SOM NÄR MAN KNÄPPER EN NÖT.

DET VAR SOM OM HANS ANDE HADE DRAGIT MED SIG MIN RÖRELSEFÖRMÅGA IN I SKUGGORNA. JAG FÖRMÅDDE INTE RÖRA MIG PÅ FLERA TIMMAR. JAG BARA SATT DÄR I STEWARTS DUNKELT UPPLYSTA KÄLLARE, MED HANS BLEKNANDE FINGRAR RUNT MIN HANDLED OCH STIRRADE IN I MÖRKRET.

"EN MAN DRÖMMER ATT HAN ÄR EN FJÄRIL. NÄR HAN VAKNAR ÄR HAN INTE SÄKER PÅ OM HAN ÄR EN MAN SOM DRÖMDE ATT HAN VAR EN FJÄRIL, ELLER EN FJÄRIL SOM DRÖMMER ATT HAN ÄR EN MAN."JAG MINDES MYCKET VÄL DE ORD SOM TILLSKRIVITS FILOSOFEN LAO-TSE. JAG VISSTE PRECIS VAD DE IMPLICERADE - MEN ATT HÖRA DEM YTTRAS AV EN DÖENDE MAN HADE VÄNT UPP OCH NED PÅ ALLT JAG NÅNSIN LÄRT MIG. I TAKT MED ATT DET GRYENDE DAGSLJUSET SIPPRADE IN GENOM KÄLLARFÖNSTRETS SMUTSLAGER OCH BLEV ALLT INTENSIVARE, BÖRJADE MIN ARMA HJÄRNA INSE VIDDEN AV DET HELA. DÖDEN VAR INTE ETT SLUT - DET VAR EN BÖRJAN! VI DRÖMMER VÅRA LIV FRÅN ANDRA SIDAN GRAVEN! NÄR VI ÄR DÖDA VÄCKS VI I SJÄLVA VERKET TILL DET ÄKTA LIVET - OCH NÄR VI FÖDS HAR VI HELT ENKELT SLUMRAT IN. VÅR TILLVARO SOM VI KÄNNER DEN MÅSTE VARA ETT SKUGGSPEL! MED DENNA LÅNGSAMT TILLKÄMPADE VETSKAP FÖRSTOD JAG VAD JAG VAR TVUNGEN ATT GÖRA: JAG MÅSTE VÄCKA MIG SJÄLV. JAG MÅSTE FÅ VETSKAP!

BESLUTSAMT FATTADE MIN HAND OM DEN KALLA, HÅRDA METALLEN I MIN PÅLITLIGA BROWNING OCH LYFTE DEN UR SIN VILA I MITT AXELHÖLSTER. UTAN ATT DARRA GJORDE DEN VÄNSTRA HANDEN EN LÅNGSAM MANTELRÖRELSE OCH JAG STIRRADE FASCINERAT PÅ DEN SVARTA PIPAN MEDAN JAG SAKTA FÖRDE DEN TILL MIN MUN...

BORTOM SÖMNEN BYGGER
VANNSINNIGA FURSTAR
RAKBLADSVASSA LABYRINTER

001-18002